CONEXIÓN

MANGA

ANIVERSARIO

EDITO POSTER

Nº 353
$35.00 MX
$3.75 USD

GENERACIÓN CREATIVA

FNAFHS SCREAMERS KAWAII

facebook

GRACIAS

POR TANTOS AÑOS JUNTOS

353
$35.00 MX / $3.75 USD
7 509997 006727 00353

A SÓLO
$40.00
DibujArte
numero 116
EDITO POSTER
$40.00
EL PROCESO CREATIVO DE LA ILUSTRACIÓN
DIBUJANDO EL TRAJE
PERSPECTIVA EN VISTA DE PESCADO EN LA FIGURA HUMANA.
PERSPECTIVA EN OJO DE PESCADO
EL DIBUJO DE LAS ESCALERAS
BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS FAVORITO

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

CACHETADA CON GUANTE BLANCO
JUDITH D.
NEKO
STEFAN
MINA MEOW
NOZOMU RODRÍGUEZ
ZORRO DE SEDA
LOS GEMELOS UKE
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
PAULINA OLVERA
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

DANIEL SERVIN AGIS
DISEÑO GRÁFICO

DANIEL SERVIN AGIS
JULIO A. AMADOR SARABIA
CALIDAD DIGITAL

HÉCTOR GARZA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

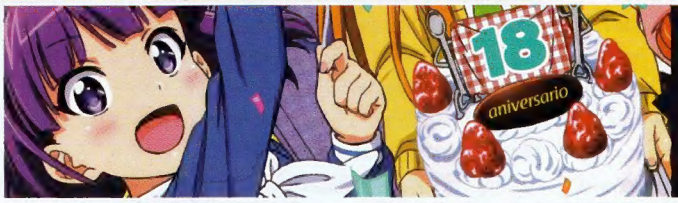
EDITORIAL

¡¡¡Wou!!! Esto si que es un acontecimiento, y es que 18 años se dice fácil, pero durar 18 años como una revista especializada es una verdadera odisea, aún recuerdo como si fuese ayer cuando yo y mi hermano cumplimos 18, *ay onii-chan, si apenas fue hace...* ¡aaaaaah calla eso no se dice, infiel!... Lo cierto es que, con la situación actual del medio editorial, pocas publicaciones se dan el gusto de decir que han alcanzado la mayoría de edad, muchos de los que participamos en esta publicación (o colaboramos esporádicamente), tuvimos nuestra etapa de lectores, pudiendo apreciar de primera mano, como el mundo cambiaba a nuestro alrededor, a la par de la industria del entretenimiento, y por ende, nuestros propios gustos, y saber que la revista que comprabas, se adaptaba a estas aficiones, era una alegría que te decía que se preocupaban por ti como lector, *ya seee... siempre es bueno tener quien se preocupe por ti, ¿verdad?*, ¡ ay contigo, por Dios!. En resumidas cuentas, tratar de cuantificar la alegría y satisfacción, de cumplir tantos años en el gusto del público, es algo imposible de medir, así que de parte de nuestro ojeroso editor, de todo el *Conexión Manga Team*, y la *Escuadra Conexión Manga* (que mágicamente siguen vivos y trabajando), les damos un sonoro gracias por aguantarnos tanto tiempo y darnos un espacio tan especial en su kokoro. Por ahora nos despedimos, porque esto hay que celebrarlo y aun no recojo mi traje, *yo podría ir de yukata si lo deseas, o si prefieres sin ella, onii-chan (guiño)*, ¿tú no cambiarás nunca verdad?, *nop*, ¡lo sabía!

Editorial por Los Gemelos Uke

ILUSTRACIÓNES
EDGAR MANJARREZ

CONTENIDO



PORTADA

50 | 18 AÑOS DESPUÉS Y AÚN SOMOS CONEXIÓN MANGA

ANIME

10| VATICAN KISEKI CHOUSAKAN
11| FATE APOCRYPHA
14| KAKEGURUI
16| ENMUSUBI NO YOUKOCHAN

REPORTAJES

02| DAICON IV
03| RECOMENDACIÓN
04| GENERACIÓN DIGITAL
06| PROYECTO INDIE
08| HABLEMOS DE...
18| TOKIOSCOPIO
20| LA VERDAD DETRÁS DE...
22| MAKING-OF
52| BIOGRAFÍA
55| MÚSICA
58| VISUAL NOVEL
60| ANIMÁTICAS
62| EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN

SECCIØN B/N

30| CURIOSIDADES DEL SOL NACIENTE
34| MANGA
38| NIPPON TRAVELING
42| CLÁSICOS INOLVIDABLES
44| GALERÍA DIBUJARTE

CONEXIÓN MANGA No. 353. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.

Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DAICON IV

MAS QUE UN CLICHÉ, UN ICONO DE LA ANIMACIÓN

Por Stefan

La animación japonesa está llena de cliches que son fácilmente reconocibles, desde la típica ***nekomimi***, pasando por los ***chibis***, y esa peculiar ***gotita***, que cae cuando un personaje la ha liado (bien que saben lo que quise decir) pero uno de esos clichés, otrora muy popular en series niponas, se ha convertido en una referencia de éxito, por sus trasfondos tan particulares; si alguna vez viste una ***chica vestida de conejita*** en el anime, la razón tiene un nombre, ***Daicon***, ven y descubre que es, y cuál es su origen.

Corría el año de 1981, y la convención de ciencia ficción, *Nihon SF Taikai*, exhibía un corto animado llamado *Daicon III*, producido por un grupo de aficionados a la animación llamado *Daicon Fim*, uno de sus miembros, era un joven friki que, años más tarde, sería el responsable de revolucionar el mundo de la animación con su obra maestra, *Neon Genesis Evangelion*, sí, ese friki no era otro que **Hideaki Anno**, y Daicon Fim, se convertiría años después, en lo que hoy conocemos como estudio *Gainax*.

A pesar de ser solo unos novatos, su calidad era bastante alta, en dicha animación se podía ver a una chica que interactuaba con las versiones de Hideaki y compañía, que protagonizaron una parodia de *Ultraman* hecha por ellos tiempo atrás, mientras vuela con un jet pack, se observan varios personajes de la cultura pop de aquel entonces. Dos años después, y tras haber solventado los gastos de su anterior anime, *Daicon IV Opening Animation*, hace su debut, un corto significativamente superior al anterior, musicalizado con la melodía, *Prologue/Twiligh*, interpretado por la agrupación, *Electric Light Orchestra*.

La temática es muy semejante a la anterior animación, con la particularidad de que ahora la chica, ya más adulta, surca los cielos vistiendo un *traje de conejita de Playboy*, y las referencias a iconos pop se extienden durante toda la secuencia, incluye cameos de *Batman*, *Godzilla*, *Macross*, *Conan el Bárbaro*, *Superman*, y un largo etc. Aunadas a detalladas animaciones de explosiones, ciudades, y un mundo que florece mientras la chica hace su viaje; sin duda una revolución para la época por su calidad cinematográfica y cuidado en cada detalle. Afortunadamente no fueron demandados por el uso de licencias sin permiso, convirtiéndose en un clásico instantáneo, que hoy día, es considerado como uno de los 100 animes más icónicos de Japón, al tiempo que fue precursor del concepto OVA (original video animation). Obviamente los homenajes a *Daicon IV* abundan, desde el traje de conejita de Bulma en *Dragon Ball* (1986), pasando por la parodia Daicon V, en la serie *Furi Kuri* (2000), sin olvidar la secuencia animada de apertura, en el dorama *Densha Otoko* (2005), y la no menos importante serie animada que derivó de dicha secuencia, *Getsumen to heiki Mina* (2007).

Todo en este mundo tiene un cómo y un porque, y muchas veces, desconocemos lo interesante que puede ser "el porqué de las cosas", y *Daicon IV*, es algo que vale la pena conocer.

Daicon III-IV,© Daicon Fim/1983

FNAFHS

EL LADO KAWAII DE UN SCREAMER

Por Cachetada con Guante Blanco

Parodias abundan en YouTube, y si se basan en un producto exitoso (aunque no de buen gusto) como el videogame, *Five Nights at Freddy´s*, las hay por "toneladas"; pero pocos pueden presumir haber creado una parodia tan interesante, que deja atrás el concepto en el que originalmente se inspiró, en pos de crear uno propio.

Este es el caso de *Five Nights at Freddy´s High School*, o FNAFHS, una serie de animaciones kawaii, cuyos primeros esbozos pudimos conocer en los videos, *Draw my life*, creadosww por la extrovertida (y algo azulada) **Edd00chan**, quien al lado de su majo compañero, **MrDsaster**, dejan de lado los conocidos screamers característicos del juego original, para transportarnos a un colorido ambiente escolar bastante alocado, donde la música y los personajes *cute* son el pan de cada día (¿Estos dos sentirán amor o admiración?... naaa, que importa). La evolución exponencial de *FNAFHS*, se refleja en cada episodio, demostrándonos que sus creadores no se duermen en sus laureles, evitando caer en el tan común bache de la egolatría como muchos otros autores. Uno de los elementos icónicos de esta serie es la música, los videoclips que acompañan cada entrega, regocijan los hambrientos oídos de sus fans (si el mundo dice, quiero más, hay que suplir la demanda).

Aunque esta pareja ha demostrado que nadie los derrumbará en su labor, muchos *haters* aún no les perdonan ciertos asuntos relacionados... al copyright en sus primeros covers (¿que? ¿pensaban que hablaría del asunto LGBTTTIQ?), lo cierto es que el ingenio en sus letras, así como la calidad en las interpretaciones (voces invitadas incluidas), los ponen en un escalón por encima del típico trabajo amateur.

A pesar de todas estas virtudes, no podríamos considerar a *FNAFHS* como producto perfecto, ni mucho menos (Aunque en esta época ¿Quién lo es?), aún hay detalles para pulir en esta joyita en bruto que grita, ¡Voy a brillar!. Afortunadamente, ambos creativos han sabido manejar la crítica (destructiva), y enfocarse en lo realmente importante, darle a su público un producto que refleje su esfuerzo y gusto por la popular plataforma de videos, eso y ganarse un buen pudín de paso.

Todo esto se resume en que, si una persona tan agria y venenosa como su servidora (que ha estado extrañamente condescendiente el día de hoy), puede darle una oportunidad a la señora cara de papa Edd00chan, entonces tú ve y dale una patada a ese inoki rabioso que no te deja ver lo bueno de la vida, y apoya al "team Edd00Saster" visitando sus redes sociales, en especial su canal de YouTube, y dale un like a *FNAFHS*.

CONTACTO Y REDES SOCIALES:

Youtube: Edd00chan
Twitter: Edd00chan #FNAFHS
Facebook: @edd00chanchanchan
Web: edd00saster.com
Todos somos #FNAFHS

Todas las imágenes, y/o fotografías presentadas en esta nota, son usadas para fines informativos, y son propiedad de sus respectivos autores y/o empresas.

FNAFHS © Edd00chan/MrDsaster/2016-2017
Five Nights at Freddy´s © Scott Cawthon/2014-2017

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN PRO DEL DEPORTE

Por Judith D.

Es bien sabido que las guerras impulsan el desarrollo de nuevas tecnologías, en donde los presupuestos dedicados a la maquinaria militar se desbordan al grado de crear una cantidad infinita de avances que difícilmente veríamos en tiempos de paz (eso asusta). Pero en esta ocasión, y para sorpresa de propios y extraños, no es la guerra, si no los próximos Juegos Olímpicos, los que están impulsando una carrera tecnológica, que cambiará la forma en que percibimos muchos ámbitos de nuestra vida.

Ya en números anteriores hablamos de la incursión de los *eSports* en la escena olímpica, Obviamente este cambio es propiciado por vastos intereses comerciales, aún así, este intenso movimiento de desarrollo científico traerá beneficios que, hoy día, comienzan a mostrar resultados.

VR Y VIDEO 360°

La popularidad de las gafas de realidad virtual, y más recientemente, de los dispositivos para filmar en 360°, nos dan actualmente una probada de la forma en las que disfrutaremos de las disciplinas deportivas en 2020, un gran impulsor de esta tecnología es *Samsung*, a pesar de no tener el dispositivo dedicado más avanzado del mercado, en la compra de sus productos como gafas VR, celulares y cámaras dedicadas, te obsequia el derecho a ver transmisiones en estos formatos, exclusivamente para sus clientes, aunque dichas emisiones aún están en pañales, pero verán su lado más maduro en pocos años.

DRONES

Actualmente los drones de la marca DJI son capaces de proporcionar servicios nativos de transmisión vía *streaming*, y gracias a mejoras como la reducción de su tamaño, la calidad de sus cámaras, y la incorporación de múltiples sensores para seguridad del usuario y público en general, no sería de extrañar que sustituyeran a la mayoría de las cámaras en estadios, proporcionando una experiencia de video única, o se utilizasen como vigilantes para mantener el orden y dar seguridad a la inmensa cantidad de turistas que visitaran el país, además de innumerables usos que aún están en prueba.

EL REGRESO DEL 3D TV

Si bien el fracaso de la televisión 3D fue propiciado por diversos factores, como el uso de esos engorrosos lentes, aunado al costo excesivo tanto de equipos como de versiones caseras de películas en dicho formato, además de que la promesa de transmisiones en TV abierta en 3D nunca llego a concretarse, esto podría cambiar con tecnologías como la *Ultra-D*, fabricada por *StreamTV Networks*, que buscan crear una experiencia más inmersiva a través de nuestros propios ojos, obvio sin lentes estorbosos y caros.

8K

La televisora japonesa *NHK* es la impulsora de este nuevo formato (7,680 x 4,320), que muestra una calidad de imagen 8 veces superior al tradicional Full HD(1920×1080), y tras las exitosas pruebas de transmisión vía satélite, aérea y streaming, se perfila para ser el formato que debute masivamente en 2020, aunque no por eso todos tendremos una chulada de TV 8K. NKH lleva años experimentando con dicha resolución, actualmente cuenta con cámaras, equipo de codificación y almacenamiento para pruebas de campo, así como pantallas dedicadas para muestra al público, esperando poder sacar esas transmisiones del estatus de exhibición en plazas públicas y recintos, e introducirlo en nuestros hogares.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Este es sin duda uno de los avances que más impresionan, y que afectará cada uno de los ya mencionados. Su protagonista es la empresa Intel, la cual ha cerrado un contrato con el Comité Olímpico para ser parte del programa *The Olympic Partner*, hasta el 2024, tiempo en el cual buscará introducir sus avances en Inteligencia Artificial, en cada elemento que beneficie al evento, comprendiendo desde gestión de datos, automatización, *broadcast*, robots y más. Obviamente tendremos que esperar hasta la inauguración oficial, para ver que tanto evolucionó cada una de estas tecnologías, pero si somos optimistas, y no tenemos un cataclismo o devaluación mundial en los próximos años, seguramente seremos sorprendidos por el futuro que está a la vuelta de la esquina. Wiiiiiiiii...

ARTE INDEPENDIENTE CON ETIQUETA SOCIAL

Desde hace tiempo nos hemos percatado, que hay una creciente comunidad de ilustradores que han alcanzado un renombre bastante importante, a partir del uso de redes sociales para dar a conocer su trabajo.

En esta ocasión, es un gusto compartirles una recomendación llena de atractivos chicos malos, increíbles criaturas y chibis muy tiernos. Directo de Monterrey, llega a nosotros una joven promesa: **Drunkenfist**.

DRUNKENFIST

También conocido como Mac (o senpai) por sus seguidores, este chico... ¿O chica?... naaaa... la singularidad artística de esta "interesante persona", nos presenta una mezcla variada entre y géneros, cada uno con un estilo muy atractivo y particular. Algunas de las actividades que realiza van desde ser artista conceptual en *CGBOT*, ilustrador autodidacta, y un hombre lobo en sus ratos libres. Con una agenda así de llena, senpai viene con una propuesta visual tan variada como lo son sus actividades diarias.

Entre comisiones, fanart y personajes propios, ha logrado una gran difusión de su trabajo en redes sociales, así como en convenciones de anime y manga del país.

De acuerdo con el autor, cada uno de sus personajes son "adorables criaturas que quisieras abrazar", (con musculitos y todo). En efecto, podemos decir que es muy fácil sentir empatía tanto por el autor, así como por su trabajo. Y precisamente esto es lo que ha generado una alta expectativa a los proyectos que tiene en pie.

Hasta el día de hoy, poco a poco nos ha ido presentando a sus personajes, y la forma en la que se van relacionando a la par de una historia muy escondida en el trasfondo de sus publicaciones que, dicho de paso, esperamos con ansias. Un ejemplo de esto es Logan, un personaje recurrente en sus publicaciones, que es todo amor: Metalero, con cabellera abundante, rubio, músculos andando y una deliciosa actitud del demonio, marca una propuesta novedosa entre los estereotipos que estamos acostumbrados a ver, por lo que si deseas conocer al resto de sus peques, no dudes en visitar su face.

Sin duda alguna, este extraordinario artista nos da una muestra enorme de que, con trabajo, constancia y muchas ganas, se puede llegar muy lejos. Por cierto, si es que has visto algunas de sus publicaciones y te hayas quedado con la duda, senpai aún no logra ser un súper saiyayin en el mundo de la ilustración, pero creemos que pronto logrará hacerlo, por lo que solo nos queda decir: ¡Querido senpai, queremos saber más de sus proyectos... y lo queremos a la brevedad! Por favor.

RECOMENDACIONES

SOL ÉBANO

Si buscamos una propuesta diferente en el medio editorial independiente, sin duda llegaremos a Sol Ébano. Diseñadora por profesión, ilustradora por vocación, con el paso del tiempo ha ido consolidando un estilo propio, en el cual mezcla la influencia del manga japonés, así como del cómic americano. Actualmente colabora en la Editorial Chipotle, así como con Lit Ediciones.

Cada una de sus historias hace gala de un sentido del humor inesperado y fresco, creando, conforme avanzan sus historias, situaciones que te obligan a imaginarte cómo se sentiría estar en ese lugar y en ese momento. No precisamente como morboso espectador, más bien estableciendo una conexión real con los protagonistas. Cabe destacar que esto lo logra a pesar de que sus cómics no son muy extensos. La evolución de la trama, así como sus personajes es increíble, dejando siempre un muy buen sabor de boca cada vez que se lee. Sigamos de cerca su trabajo.

TANUKI

Dueña de una mezcla impresionante de estilos que ha ido creciendo gracias a la constancia y práctica, se ha caracterizado por mantener presente uno de los géneros más controversiales dentro del universo BL. Es extraordinaria la forma en la que hace gala del talento para vmanejar el entintado y acuarelas, así como para contar excelentes historias en las que, sin duda alguna, encontrarás situaciones cómicas a pesar de estar en medio de una tragedia.

En la actualidad colabora en varias editoriales independientes para la publicación de sus historias. Sobresale la gran producción de ilustraciones individuales, llenas de color, que le dan un toque fantástico a cualquier posibilidad BL que la tenga encantada en ese momento, de ahí la gran variedad de fandoms a los que le ha rendido tributo. Sin duda, es una ilustradora a la que no debemos perder de vista.

Recuerda que podrás visitar a todos estos artistas en sus respectivos stands, los días 11 y 12 de Noviembre en la Convención *Doki Doki City*, Expo Reforma, CDMX.

Todas las imágenes, y/o fotografías presentadas en esta nota, son usadas para fines informativos, y son propiedad de sus respectivos autores y/o empresas.

TATSUGORO MATSUMOTO
Y SU LEGADO FLORAL

Por Stefan

Año con año, las calles de Japón se tiñen de rosa, con el tradicional florecimiento de los árboles de sakura; del mismo modo, la Ciudad de México se pinta de un hermoso color azul violáceo, gracias a la que hoy día, es considerada como la flor más reconocida por los paseantes, la jacaranda; este pequeño pero frondoso árbol, que en primavera se viste de flores hermosas, que evocan un típico día soleado en la actual CDMX. Pero, alguna vez te preguntaste ¿Cómo llegó esta colorida flor a definir la estética citadina? Acompáñanos a conocer al responsable de darle a nuestra querida "Ciudad de los Palacios" un detalle tan único e inconfundible.

EL JARDINERO DEL EMPERADOR

Para conocer a fondo los orígenes de esta maravilla botánica, debemos remontarnos al Japón del siglo XIX, más en específico al Palacio del Emperador, en la actual capital de Tokio. Es aquí donde encontramos a un experimentado jardinero de nombre **Tatsugoro Matsumoto**, cuyo amplio conocimiento en el arte de la jardinería y el paisajismo, lo harían acreedor a una invitación del gobierno peruano.

Sería gracias a este viaje y a una escala inesperada, que el japonés llegaría a México, quedando extasiado por la cantidad de flores y en general por la extensa cultura en floristería que marcarían su vida en Latinoamérica desde entonces. Desafortunadamente, no pudo disfrutar por tiempo de mucho de nuestro país, ya que tenía un compromiso que cumplir con el gobierno de Perú.

PINTANDO DE VIOLETA UNA CIUDAD

A fin de darle una imagen de renacimiento a la capital, tras el cese del movimiento revolucionario, y con la autorización del entonces presidente, **Álvaro Obregón**, comenzaría su más grande proyecto, plantar en las avenidas más icónicas una nueva especie que exportó de Brasil. Es así que gracias a las condiciones climatológicas de la ciudad, y el ambiente que generaba estar en un valle sin vientos fuertes, que la jacaranda comenzó a poblar las jardineras y camellones de la urbe postrevolucionaria, dándole esa imagen tan representativa que perdura hasta nuestros días. Posteriormente la flor encontraría otros nichos, como el bello estado de Aguascalientes, convirtiéndose en ícono de la región.

Si bien hubo un intento de plantar árboles de sakura (cerezo) en la capital mexicana, dicha planta requería un ambiente muy diferente para prosperar, y eso era algo que el inmigrante japonés sabía perfectamente, por lo que el intento de darle una imagen nipona a la ciudad no prosperó. Matsumoto moriría en 1955, dejando a su heredero, **Sanchiro Matsumoto** a cargo de su negocio, y más importante, de su legado, la visión de un japonés que emigro a un continente desconocido, y se enamoró del colorido de un país. Hasta el día de su muerte, se preocupó por darnos a todos los mexicanos un regalo en forma de una flor, que borrase lo gris a nuestros días, dándole una nueva luz a la vida citadina de este país.

VATICAN KISEKI CHOUSAKAN

INVESTIGACIÓN DIVINA

Por Mina Meow

Después de mucho tiempo de espera, la serie *Vatican Kiseki Chousakan* (mejor conocida en Occidente como *Vatican Miracle Examiner*) finalmente ha recibido su primera adaptación al anime, la cual se estrenó el 7 de julio pasado.

La serie está basada en las "larguísimas" novelas escritas por **Rin Fujiki**, e ilustradas por la genial **Thores Shibamoto**, las cuales comenzaron a publicarse desde hace 10 años, y que ahorita van por ahí del decimotercer volumen. El anime le dará una nueva oportunidad de despegar a esta interesante historia, ya que la adaptación al manga (bajo la pluma de **Eiji Kaneda**) no tuvo precisamente una buena recepción durante su publicación, de 2012 a 2014.

La producción está en manos expertas, pues el estudio J.C. Staff se ha hecho cargo de la animación, con la dirección de **Yoshitomo Yonetani** (a quien recordamos por su trabajo en *Shokugeki no Souma* y *Nurse Witch Komugi*). Por su parte, el talento de actuación de voz ha corrido por cuenta del jovenazo **Nobuhiko Okamoto** y el experimentado **Jun'ichi Suwabe**.

¿FRAUDE O MILAGRO?

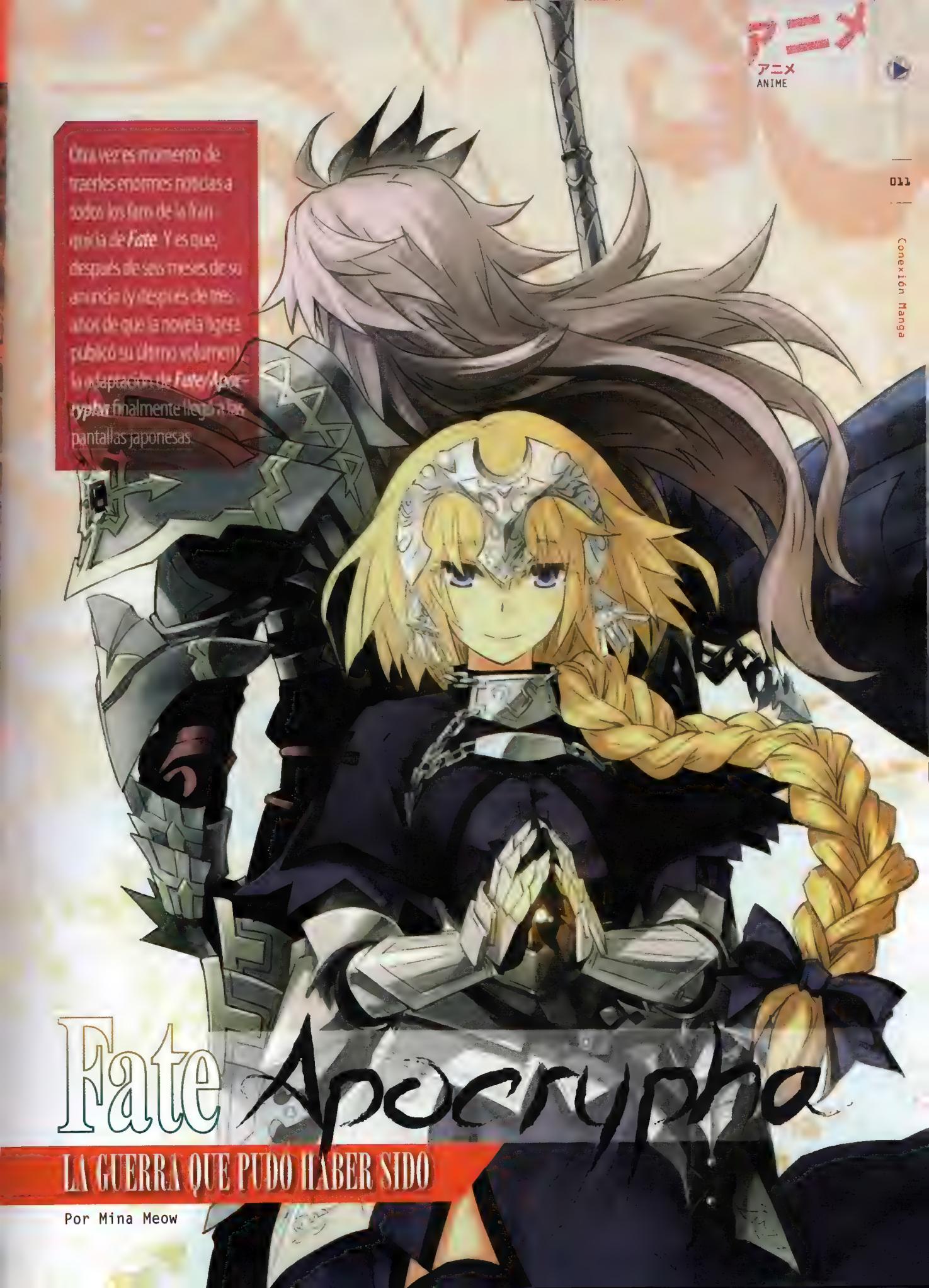
La historia de *Vatican Kiseki Chousakan* sigue a dos investigadores de milagros del Vaticano, quienes, como su nombre lo indica, se dedican a corroborar la veracidad de los milagros que ocurren alrededor del mundo.

Josef Hiraga, un experto científico, y Robert Nicholas, un especialista en escritura antigua, deben viajar a los lugares más recónditos del planeta (incluyendo nuestro país, claro), para desenmarañar los secretos detrás de sucesos fantásticos, y así descubrir si se trata de actos divinos, fraudes, o incluso, de acontecimientos demoniacos; al mismo tiempo que luchan por exorcizar sus propios fantasmas internos.

Sólo el tiempo nos dirá si las aventuras de estos dos hombres de fe llegarán a buen puerto, o si, en su búsqueda por la verdad, se toparán con algo realmente maligno. Por lo pronto te podemos decir que la serie luce bien. Los primeros capítulos son bastante interesantes y todo apunta a que *Vatican Kiseki Chousakan* va a ser una serie memorable (o que, al menos, le irá mejor que al manga). Así que, ¡No te la pierdas!

© KADOKAWA CORPORATION Production I.G.

Una vez es momento de traerles enormes noticias a todos los fans de la franquicia de *Fate*. Y es que, después de seis meses de su anuncio y después de tres años de que la novela ligera publicó su último volumen, la adaptación de *Fate/Apocrypha* finalmente llegará a las pantallas japonesas.



Fate Apocrypha

LA GUERRA QUE PUDO HABER SIDO

Por Mina Meow

El esperado debut llegó el 2 de Julio pasado por Tokyo MX y todas sus filiales, con un muy buen rating para tratarse de un *spin-off*. Y es que, si hay algo que diferencia a esta franquicia, es su amor por las historias alternativas.

Fate/Apocrypha es la adaptación al anime de las novelas ligeras que **Yuuichirou Higashide** escribió bajo la supervisión personal de **Kinoko Nasu**, las cuales se publicaron entre 2012 y 2014, y que ya sonaban fuerte para llegar a la pantalla.

CAMBIO DE REGLAS

Estamos en la primera década del siglo XXI. La gente de la ciudad de Fuyuki vive tranquila, sin saber que una gran guerra entre poderosísimos guerreros mágicos se está cocinando en secreto. Puede que esta descripción te suene conocida, ¡y con toda razón!, pues es el mismo escenario que el de *Fate/Stay Night*. Sin embargo, en el universo de *Apocrypha*, las cosas son muy distintas. Verás, en este mundo paralelo, el Santo Grial se encuentra en las manos del clan Yggdmillennia de Rumania desde el final de la Tercera Gran Guerra. Pero ése no es el problema, ya que, al parecer, los rumanos han decidido independizarse de la Asociación de Hechicería y, obviamente, sus intenciones no son buenas. Sí, esto significa que los eventos de *Fate/Stay Night* y *Fate/Zero* nunca ocurrieron. En lugar de eso, tenemos una historia muy distinta.

Hace algunos años, la Asociación de Hechicería envió a 50 de sus mejores guerreros a la ciudad de Trifas para recuperar el Grial. Pero los Yggdmillennia los recibieron con el poder del *servant* más despiadado que ha existido, quien se deshizo de ellos sin sudar una sola gota. Ahora, resulta más que obvio que hay que combatir fuego con fuego y, por eso, la Asociación forma un ejército de siete *masters*, para que se encarguen de pelear la última batalla en contra de los Yggdmillennia.

En esta ocasión, las reglas de la batalla han cambiado, y los siete *masters* de Fuyuki se enfrentarán, como en el barrio, contra los siete masters de Trifas, cada uno con su respectivo *Servant*.

UNA LUCHA DISPAREJA

A diferencia de otros *spin-offs* de la saga, *Apocrypha* no echa mano de los personajes principales de historias anteriores. La mayoría del elenco de esta sangrienta aventura está compuesta por personajes originales, o bien que han aparecido en alguno de los videojuegos más recientes.

Así, la facción roja (la de Fuyuki) está compuesta, en su mayoría, por mercenarios de los que nunca habíamos oído hablar, liderados por Sisigou Kairi, un forajido de mala pinta y master de la saber de rojo; y Shirou Kotomine (que no es el mismo Shirou que el de la historia principal), un miembro de la iglesia y master de la *assassin* de rojo.

Del otro lado tenemos a la facción negra (la de Trifas), que cuenta con todo el poder mágico y tecnológico del clan Yggdmillenia. Comandada por los hermanos Darnic y Gordes Yggdmillennia y con el apoyo de los *servants* más poderosos que se hayan visto hasta la fecha, la facción negra parece tenerlo todo a su favor. La batalla que está por comenzar parece de lo más dispareja. Pero, ya sabes, en la guerra todo puede pasar.

© Yuuichirou Higashide / TYPE MOON / FAPC

CON EL ENCANTO DE SIEMPRE

Si eres un fan empedernido de *Fate*, puedes estar muy contento, A–1 Pictures nos ha entregado una serie de la más alta calidad. La trama es bastante complicada (aunque, de seguro, ya estás acostumbrado), pero, una vez que le agarras la onda, es la cosa más interesante del universo. ¡Y qué decir de la animación!, los escenarios son maravillosos y las secuencias de acción lucen espectaculares. El único punto débil que podríamos encontrarle a esta genial serie es que, tal vez, quienes no estén familiarizados con el universo de *Fate*, sufrirán un poco para comprender la trama al 100%. Sin embargo, no hace falta ser un máster para entenderla.

En fin, *Fate/Apocrypha* es una de las mejores series de la temporada y, sin duda, no te la puedes perder.

FICHA TÉCNICA

Género: Fantasía, acción
Idea Original: TYPE-MOON
Director: Yoshiyuki Asai
Diseño de personajes: [illegible]
Guión: Yuuichirou Higashide, Yoshiyuki Asai
Estudio: A-1 Pictures
Episodios: 25

SEIYUUS:

Siegfried: Natsuki Hanae
Ruler: [illegible]
Sisigou: Kenji Nomura
Shirou: [illegible]
Darnic: Noboyuki Hiyama
Gordes: [illegible]

Su nombre es *Kakegurui*, la apuesta con la que el estudio MAPPA intentará ganarles la partida de la temporada veraniega a todos sus competidores.

Kakegurui se estrenó el primer día de julio de este año, a pesar de estar basado en un manga que circula desde 2014. Su gran éxito, sobre todo en Japón y Estados Unidos (donde se conoce como *Compulsive Gambler*), ha hecho que se nos quemen las habas por verlo en la pantalla.

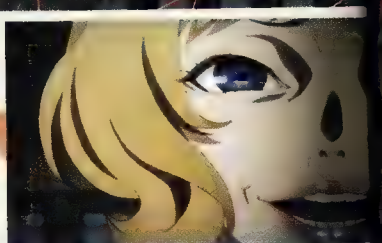
Si tú también estabas en ascuas esperando el anticipado debut, acomódate en tu silla y prepara los dados, porque tu turno acaba de empezar.

KAKEGURUI

ADICCIÓN A LA ADRENALINA

Por Nina Meow

¿Estás listo para vivir una de las aventuras más cardiacas de tu vida?, ¿Cuando se junta tu familia a jugar lotería, siempre te ganas todos los frijolitos?, ¿Ni un merenguero profesional te gana en los volados? Si respondiste que sí al menos a una de estas preguntas, creemos que tenemos el anime perfecto para ti.



EL MUNDO SE CONSUME EN DINERO

La Academia Hyakkaou es una típica escuela para niños ricachones. Ahí lo que vale es el dinero y sus instalaciones están llenas de "mirreyes" y "mirreinas" (sobre todo de estas últimas). El que tiene la plata manda, el que no la tiene obedece. Como diría el famoso poeta chilango, "el mundo se consume en dinero…"

No, espera, ¿dijimos "típica"? ¡Perdón!, en realidad quisimos decir "locamente aterradoramente". En Hyakkaou no sólo se respira la corrupción, sino que, al caer la tarde, los alumnos, en vez de rentar una lancha en Chapultepec o ver videos de caídas en YouTube, convierten las aulas en auténticos casinos, con el consentimiento de las autoridades.

Ahí se apuestan enormes sumas de dinero, lo cual no es sorprendente, ya dijimos que son ricos, ¿no? Lo malo es que, cuando algún estudiante se queda sin dinero o, peor aún, cae en una deuda, éste se convierte en la mascota de la clase. ¡Imagínate!, por perder un juego de Turista Mundial, uno puede acabar siendo el esclavo de una bola de apretados.

LA REINA DEL ENGAÑO...

A pesar de que Hyakkaou siempre había sido un lugar horrible, la situación empeoró desde que Kirari, una estudiante de segundo año, tomó el control del Consejo Estudiantil venciendo a todos y cada uno de sus compañeros en juegos de azar. Esta malvada rubia fue quien instituyó, por sus pistolas, el castigo de "la mascota de la clase" y puso a los estudiantes más pobres en jaque.

En este infierno conocemos a Ryouta, un muchacho tierno pero sin suerte, quien acaba de convertirse en el sirviente del salón tras perder una mano de póquer con su compañera Mary, otra rubia malvada. Mary en realidad no es tan buena para los juegos de cartas, pero a) es millonaria y b) es una tramposa. A ella le tiemblan las patitas al oír el nombre de Kirari, pero, eso sí, todos la obedecen en su salón.

Y LA VENGADORA DE LOS OJOS ROJOS

Un buen día, llega a la escuela Yumeko, nuestra protagonista, quien, tras una fachada de niña buena, esconde la mente de una criminal de cuello blanco. Al verse tan inocente y amigable, Mary decide convertirla en su esclava y la invita a jugar una mano de piedra, papel o tijera con unas reglas muy engañosas.

Tras el juego más interesante de la Historia del anime (¡toma eso, *No Game No Life!*). Yumeko le demuestra a Mary quién manda y logra que la arrogante chica se retuerza de vergüenza.

A partir de entonces, Yumeko se convierte en la vengadora de los pobres sin suerte. Pues en cada episodio, esta bella y extravagante mujer expone las trampas de los que están arriba. Por supuesto, su verdadero objetivo es vencer a Kirari en su propio juego y proclamarse reina de Hyakkaou. Pero, ¡sí que da gusto ver a los tramposos recibir su merecido!

ADICTIVA Y EMOCIONANTE

A lo mejor, una serie sobre juegos de azar no suena muy atractiva. Sin embargo, *Kakegurui* está repleta de adrenalina, misterio y un sentido del humor ultra ácido. Gráficamente es impresionante, lo mismo puede regalarnos una vista hermosa que asustarnos con un *closeup* hiperrealista. Los ambientes son oscuros y la trama es desgarradora y extrañamente realista. Sí, es una serie cruel, aterradora y angustiante. ¡Por eso mismo, no te la puedes perder!

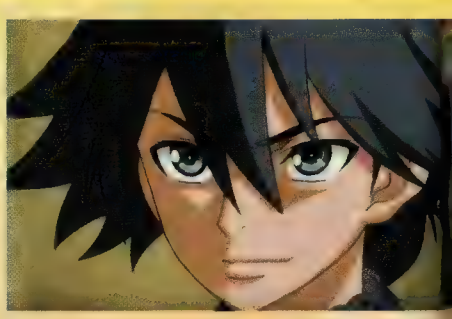
FICHA TÉCNICA

Género: Drama psicológico
Idea Original:
Director: Yuuichirou Hayashi
Diseño de personajes:
Guión: Yasuko Kobayashi
Estudio: MAPPA
Episodios: 12

Seiyuus:

Yumeko:
Ryouta: Tatsuya Tokutake
Kikari:
Mary: Minami Tanaka

© Homura Kawamoto / Tooru Naomura / SQUARE ENIX



El amor verdadero no tiene fecha de caducidad, y la serie que te vamos a presentar lo demuestra perfectamente. Su nombre es ***Enmusubi no Youkochan***, un show que se estrenó en Japón la noche del primero de julio de este año, en el horario estelar de Tokyo MX.

Sin embargo, *Enmusubi no Youkochan* no es para nada nueva, ya que esta chusca historia comenzó a transmitirse en su natal China el 26 de junio, ¡de 2015! ¡Así es!, esta serie, que originalmente se llamaba *Huyao Xiao Hongniang*, finalmente ha llegado a las costas japonesas, después de haber deleitado, por dos muy exitosos años, al público chino.

La serie, también conocida en Occidente como *Fox Spirit Matchmaker* (¡cuántos nombres!), está basada en una exitosa novela web del autor **Xiao Xin**, quien no se esperaba que su pequeña pero tierna creación lo convertiría en toda una celebridad del anime chino. Así que, si estás listo para sentir la magia del amor (y de la comedia) en toda su intensidad, acompáñanos a darle un vistazo.

ENMUSUBI NO YOUKOCHAN

Amor sin límite de tiempo

Por Nozomu Rodríguez

© Tencent Inc. / Huyao Xiao Hongniang Production Team

CITA A CIEGAS ENTRE DOS MUNDOS

El universo de *Enmusubi no Youkochan* está lleno de magia. En este mundo, los humanos y los seres mágicos han vivido en paz durante milenios, gracias al Consejo de Reunificación, un grupo de seres celestiales que vigila que el equilibrio entre ambos mundos se mantenga.

Claro que hay de convivencias hasta convivencias y, al estar tan juntitos, es inevitable que, de vez en cuando, algún humano despistado se enamore de un ser mágico (y viceversa). Pero no te preocupes, porque en este mundo ideal, ese tipo de relaciones está permitido.

Lo triste es que los humanos son frágiles y tienen vidas cortas, mientras que los seres mágicos son inmortales. Deprimente, ¿no? ¡Pues ni tanto!, porque, en un universo en el que la reencarnación es una realidad, los reencuentros entre parejas de vidas pasadas dependen de unos mensajeros muy especiales.

Ahí es donde entra Suusu, nuestra protagonista. Suusu es una pequeña y tierna (aunque un poquito torpe) chica-zorro. Su raza se dedica (como habrás imaginado) a reunir a los amantes separados por la muerte.
A pesar de que su familia le ha advertido que su destino es casarse con un hombre que ella no conoce, Suusu quiere ser tan buena mensajera como sus hermanas mayores y, para ello, parte hacia la gran ciudad para cumplir con una misión. La misma consiste en localizar a una bella chica, para notificarle que su novio de vidas pasadas la está buscando. Lo que Suusu no se imagina es que esta linda muchacha, llamada Reki, es la prometida del príncipe heredero del Clan de los Zorros.

HÉROES POCO COMUNES

Hasta aquí todo suena lindo y romántico. Pero la historia toma una ruta mucho más divertida cuando nuestra heroína se encuentra con Gessho, un tipo malhumorado, rudo, avaro y medio gañán, que resulta ser el heredero de una de las familias que controlan el Consejo de Reunificación.

Gessho ha estado huyendo del Consejo por 500 años, ya que su familia le ha concertado un matrimonio arreglado con una chica-zorro que él ni conoce (ya ves para dónde va esto, ¿verdad?). La historia se complica cuando a estos tres personajes se les unen Han UnHi, el antiguo príncipe del Clan de los Zorros, quien busca a Reki para casarse con ella después de cientos de años de separación; y Fuuki, un ex compañero de Gessho, quien lo busca para obligarlo a cumplir su promesa.

Como verás, se trata de una historia tan enredada como divertida. ¿Tú qué opinas?, ¿Al final ganará el amor?

EL ARTE DEL ENREDO

Enmusubi no Youkochan no es precisamente la octava maravilla del mundo. Sin embargo, sí se lleva, de calle, el premio al anime más absurdamente divertido del año. A lo mejor, los primeros capítulos son un poquito confusos. Pero, si eres lo suficientemente paciente, te aseguramos que aquí encontrarás una de tus nuevas comedias favoritas.

La animación está bastante lejos de ser perfecta, pero el diseño de personajes es maravilloso. Sin duda, vale la pena darle una oportunidad, especialmente si lo que buscas son series chistosas y profundas a la vez.

FICHA TÉCNICA

Género: Comedia
Idea Original: Xiao Xin
Director: Wang Xin
Diseño de personajes: HAOLINERS Emol
HAOLINERS Emol/ Xiao Xin
Escenario: HAOLINERS Emol

Seiyuus:

Suusu: Kana Asumi
Gessho: Wataru Hatano
Reki: Asami Imai Han
UnHi: Shinnosuke Tachibana

TOKIO 2020

¡UN RETO TURÍSTICO PARA JAPÓN!

Por Arthur Wolf

Justo después de que Tokio fue elegida como la sede de los Juegos Olímpicos del 2020, el Primer Ministro de Japón **Shinzo Abe** declaraba que uno de los principales objetivos para los próximos Olímpicos sería alcanzar 20 millones de turistas, una meta ciertamente ambiciosa, teniendo en cuenta que en el 2007 Japón apenas y se ubicaba en el puesto 28 de los mejores países turísticos del mundo.

EL TURISMO VA Y VIENE

Lo cierto es que el número de turistas que visitan Japón sube y baja de acuerdo a la época y eventos que se den en ese país pues, por ejemplo, durante la Exposición Internacional de Osaka de 1970, se alcanzó una cifra de 64.210.770 turistas en seis meses, cifra que no ha sido superada desde entonces.

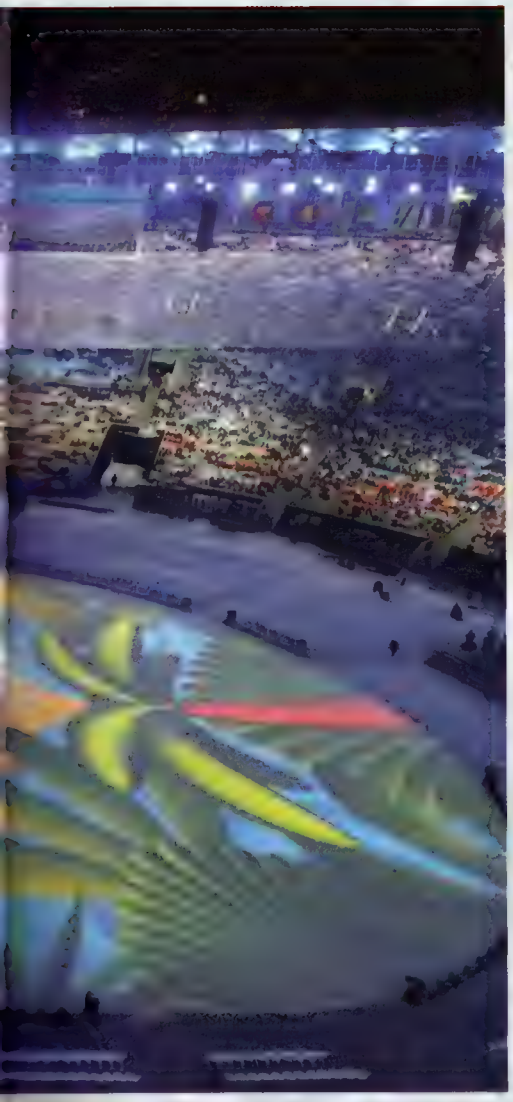
A esto hay que sumar la disminución de un 25% de turistas extranjeros en el 2011, en comparación al 2010, como consecuencia del terremoto y posterior tsunami de marzo del 2011 y que provocarían la fusión de los reactores de la Central Nuclear de Fukushima, dejando latente el peligro de contaminación radioactiva en el aire y agua nipones.

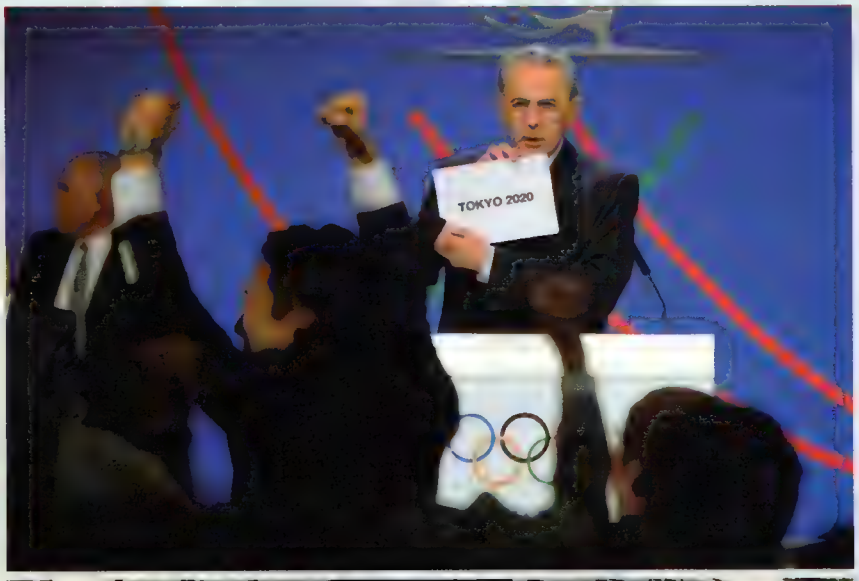
TRATANDO DE RECUPERAR LA CONFIANZA EXTRANJERA

Por fortuna esta mala racha turística no duró mucho, pues en el 2012 un número de 8.35 millones de turistas visitarían Japón, cifra que ha ido en aumento, después de que el Comité Olímpico Internacional diera un voto de confianza a Japón, al elegir a Tokio, en septiembre del 2013, como sede de los Juegos Olímpicos del 2020, demostrando que no había peligro, tanto para los atletas como para los turistas, por la radioactividad.

Así pues, en el 2014, el número de visitantes extranjeros rebasaría los 13 millones, y para el 2015 alcanzaría la enorme cifra de 19.737.000 turistas. Según los analistas, esto se debido a factores como la depresión del yen –ahora Japón ya no era un país tan caro para el turismo- además de que en el 2015 se celebró el 70 aniversario del fin de la Segunda Guerra Mundial, lo cual relajó las relaciones diplomáticas entre China y Japón.

Para sorpresa de muchos, no sería hasta el 2020, sino en el 2016 que se alcanzaría –e incluso rebasaría- la meta de 20 millones de turistas internacionales, al re-





gistrarse 24 millones de visitantes extranjeros a Japón, con lo cual Shinzo Abe decidió proponer una nueva y más ambiciosa meta… ¡40 millones de turistas extranjeros para las Olimpiadas del 2020!

¿NEO-TOKIO 2020?

Por supuesto, para alcanzar esta difícil meta, es necesario convertir a Tokio en un atractivo centro turístico durante las Olimpiadas, aunque ciertamente Japón no es un país novato en este tipo de retos, pues Tokio ya fue la sede de las Olimpiadas de 1964, año en que también se hicieron varias renovaciones a esta ciudad, tales como la inauguración del Tren Bala de la Línea Tokaido.

Entre las renovaciones planeadas para Tokio 2020, está la creación, por parte del arquitecto **Kengo Kuma**, de un Nuevo Estadio Olímpico, que combinará arquitectura antigua y ultra moderna. Y del mismo modo se tiene contemplado que la tecnología juegue un papel importante en estas próximas Olimpiadas, pues se planea crear "empleados robots" que den indicaciones y auxilio a los turistas que visiten la Villa Olímpica de Odaiba, además de que la expectativa de una espectacular Ceremonia de Inauguración en Tokio 2020, que sin duda atraerá la atención de los visitantes extranjeros.

Además, actualmente se han comenzado a desarrollar planes para mejorar el turismo en Tokio, tales como crear mayores sitios de alojamiento para los turistas, un aumento de los vuelos internacionales y colocar varios puestos de información turística.

Con tantos atractivos turísticos como se tienen planeados, lo cierto es que alcanzar la meta de 40 millones de visitantes extranjeros para las Olimpiadas de Tokio 2020 no parece nada descabellada, aunque eso solo el tiempo lo dirá.

Por Goji

MAI WAIFU

Siempre fiel a mi esposa... de anime

El amor del japonés **Taichi Takashita** por **Mikuru Asahina**, personaje de *La Melancolía* de *Haruhi Suzumiya*, era tan apasionado que en el 2008 él se daría a la tarea de recaudar un millón de firmas por internet, para apoyarlo en su petición formal al gobierno nipón de autorizar el matrimonio con personajes de anime

Si bien en esa época la idea de casarse con un personaje ficticio sonaba a franca locura, lo cierto es que con el tiempo más y más japoneses –y personas del resto del mundo- se toman muy en serio la idea de tener una "relación amorosa seria y formal" con chicas de anime, en una tendencia a la que se ha llamado Waifu (deformación de la palabra wife-esposa).

¿CUÁNDO COMENZÓ TODO?

Aun cuando las palabras waifu (esposa) y husbando (deformación de husband-esposo) han estado presentes en la cultura nipona desde hace décadas, no sería sino hasta principios del siglo XXI que la palabra waifu comenzaría a ser adoptada por el fandom japonés de anime y manga a raíz –según la leyenda- de que fue usada en un capítulo del anime *Azumanga Daioh* (2002) en el cual el profesor **Kimura** -fan de las lindas colegialas- se refirió a su hermosa esposa como: "Mai Waifu".

Desde entonces la palabra waifu es usada por varios otakus, para referirse a su personaje femenino favorito de anime, y al cual colocan por encima del resto de las anime-girls. Por supuesto, esta moda también se da entre las chicas, las cuales se refieren a su chico de anime favorito como "Mai husbando".

Muchos de estos otakus toman esta moda simplemente como algo divertido, e incluso aquellos que tienen novia (o novio en el caso de las chavas) hacen bromas de cómo dividen su amor entre dos personas, una real y otra de anime.

Esta moda, con el paso del tiempo, llegaría a otros países, e incluso se ha extendido a otros medios de entretenimiento, pues las waifu (y los husbando) ya no solo son personajes de anime, sino que se les da este título también a personajes de video juegos, películas (tanto animadas como live action), caricaturas y comics.

Tener una waifu es sencillamente una forma en que los otakus muestran su cariño y preferencia hacia su personaje favorito, pero ¿Qué ocurre cuando algunos fans pasan de tener por "esposa" a un personaje animado solo por diversión a tomarse la "relación" con su waifu demasiado en serio?

EL DARK SIDE

Así como Taichi Takashita, existen, tanto en Japón como en el resto del mundo, otros fans cuya devoción a los personajes femeninos es tan extrema que, sin dudarlo, las convierten en sus waifus, y ellos se vuelven sus incondicionales husbandos. Estos fans extremos, a pesar de que saben que tienen una "relación inexistente" con un personaje ficticio, eso no les importa, e incluso empiezan a seguir varias "reglas no escritas" para que su "matrimonio" marche sobre ruedas.

Entre estas reglas se encuentra el ser completamente fiel a su waifu, lo que significa que no volverá a pensar en otras chicas de anime, además de que el otaku comenzara a tomar decisiones en el mundo real tomando en cuenta la "opinión" su waifu, en base al carácter de esta, por poner un ejemplo, si el individuo desea ver una película súper terrorífica, pero tiene por waifu a **Sakura Kinomoto**, se abstendrá de ver la película, pues sabe que su "esposa" es muy cobarde y odia las películas de terror.

Incluso hay otakus que tienen "cenas intimas" con su "pareja", en fechas importantes como San Valentín o Navidad, y para esto ponen en la mesa un póster o una imagen en "compu" de su waifu, algunos incluso colocan en una silla una dakimakura o gran almohada con la figura de ella, para tenerla en "forma física" durante la "cena", de la cual a veces tomaran fotos o videos para subirlas a internet.

¿POR QUÉ PREFERIR UNA WAIFU EN VEZ DE UNA CHICA REAL?

Siendo honestos, los creadores de anime saben hacer su trabajo al crear personajes femeninos –y obvio masculinos- visualmente atractivos, y que presentan una gama tal de emociones, que para muchos fans esto personajes son muy reales y difíciles de resistir. Además, para las personas que han preferido tener una "relación seria y formal" con una waifu –o un husbando- esto les significa, según ellos, el evitar los "engorrosos" problemas de tener una relación con una persona real, con la cual nunca se pondrán de acuerdo o con la que podrían tener horribles discusiones y pasar malos momentos.

De hecho, muchos otakus que han decidido tener una waifu es porque en el pasado han tenido malas experiencias –rechazos amorosos, rupturas, traiciones- con personas reales, y el tener una waifu les proporciona una "relación estable", sin riesgos de un conflicto amoroso.

WAIFUS CADA VEZ MÁS TANGIBLES

Cuando una persona ha decidido contraer "matrimonio" con su amada waifu hará todo lo posible por traerla al mundo real, comprando cualquier producto tangible que exista de ella, ya sean pósters, figuras –si son grandes y articuladas mejor- y las ya mencionadas almohadas dakimakura.

Incluso la tecnología parece estar a favor de aquellos que quieren tener una relación "realista" con su waifu, pues no solo se van mejorando los video juegos de citas virtuales con personajes de anime, sino que la tecnología para crear personajes animados en versión 3-D va mejorando a pasos agigantados, como lo demuestran los conciertos de **Hatsune Miku**, por mucho, una de las waifus favoritas en el fandom.

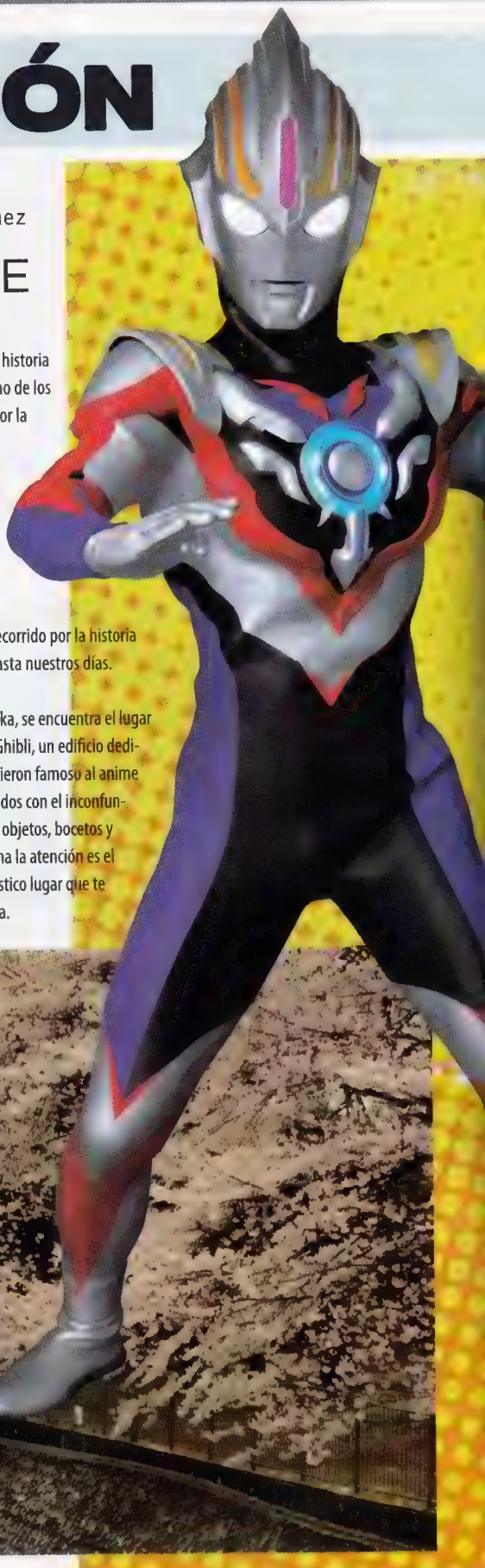
Para concluir, si bien es cierto que todos, sin excepción, tenemos nuestros personajes favoritos de anime y manga, a los cuales somos devotos en mayor o menor medida, también es cierto que debemos poner límites a nuestro cariño por ellos, pues por muy kawaii y perfecto que sea un personaje animado, éste nunca podrá competir con el afecto y amor que nos dará una persona en la vida real.

PEREGRINACIÓN OTAKU

Por Nozomu Rodríguez

LOS SANTUARIOS DEL ANIME

¿Deseas planear un viaje a Japón en estos días? Si es así, en esta ocasión te vamos a presentar los lugares que todo buen otaku debe conocer en el País del Sol Naciente. Se trata de sitios exhibidos especialmente diseñados para los aficionados al anime y al manga donde todas las fantasías frikis se pueden volver realidad.

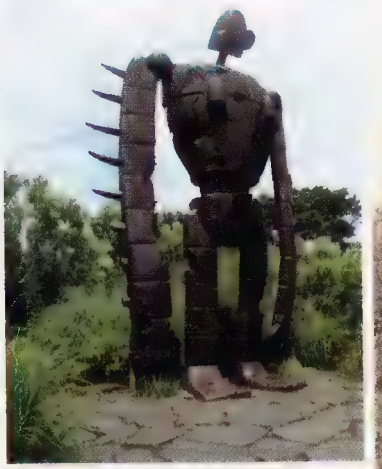


LA HISTORIA DEL ANIME COBRA VIDA

Si lo que te llama la atención es aprender acerca de la historia del anime, lo primero que debes hacer es visitar alguno de los museos dedicados, enteramente, a difundir el amor por la animación japonesa.

Nuestro recorrido comienza en el tranquilo barrio de Suginami, en Tokio, famoso por ser el lugar donde **Eiji Tsuburaya** creó el personaje de Ultraman, y donde estudios de la talla de Sunrise, Bones y Satelight tienen su casa. Ahí, el pequeño Museo de la Animación de Suginami, nos ofrece un recorrido por la historia de la animación japonesa, desde su inicio en 1907, hasta nuestros días.

Algunos kilómetros más al norte, en la ciudad de Mitaka, se encuentra el lugar más mágico de nuestro recorrido. Se trata del Museo Ghibli, un edificio dedicado completamente a las películas animadas que hicieron famoso al anime en Occidente. El museo consta de cuatro pisos, adornados con el inconfundible estilo del maestro **Hayao Miyazaki**, y llenos de objetos, bocetos y guiones de las películas. Sin embargo, lo que más llama la atención es el jardín que se encuentra en el techo del edificio, un místico lugar que te hará sentir como el protagonista de tu propia aventura.

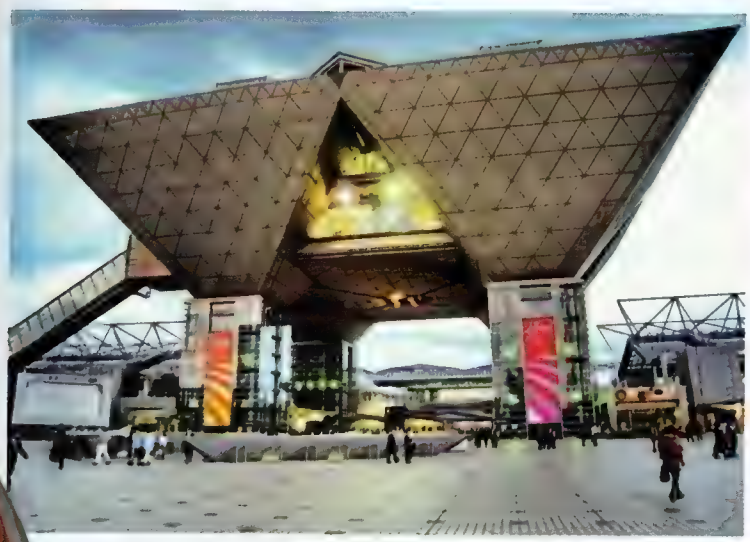


MUNDOS DE DIVERSIÓN

Claro que si lo tuyo es la diversión pura y dura, los distintos parques temáticos dedicados al anime te van a encantar. J–World Tokyo es, sin duda, una de las experiencias más alocadas y divertidas si de parques temáticos se trata. En ese lugar, puedes disfrutar, además de varios juegos y atracciones, de escenarios en tamaño natural de tus series favoritas de Shuueisha. ¡Sólo imagínatelo!, ¿cómo te caería una sesión de entrenamiento en una auténtica cámara de gravedad saiyajin?, ¿o qué nos dices de un rico plato de ramen en el restaurante favorito de Naruto? ¿Verdad que suena genial?

Ahora que, si eres un gamer de corazón, el Namco Namja Town es el lugar indicado para ti. Ubicado en el moderno vecindario de Sunshine City, en Ikebukuro, este sitio pone a prueba tus habilidades en sus miles de máquinas de videojuegos, al más puro estilo del arcade. Además, si eres lo suficientemente hábil, puedes ganar artículos de colección de Namco, participando en las muchísimas actividades que el parque ofrece.

Claro que no podía faltar una opción para los que gustan de experiencias más tiernas. Para ellos tenemos el parque Sanrio Puroland, un enorme complejo ubicado en la frontera de los barrios de Tama y Hachiouji, en Tokio. Este divertido lugar está dedicado a franquicias como *Hello Kitty* y *Jewelpet*, con lo que tus requerimientos diarios de lindura quedarán totalmente satisfechos.



HISTORIA VIVA

Si tanta diversión terminó por cansarte, el siguiente paso es presenciar, en carne propia, cómo se escribe la historia del anime y el manga. Así, nuestra siguiente parada es el Centro Internacional de Exposiciones de Tokyo, mejor conocido como Tokyo Big Sight. Este coloso de concreto, acero y cristal se encuentra en la costa de Odaiba, al sur de la capital nipona. Aquí se llevan a cabo los eventos más importantes del mundo del anime, como el famoso Comiket o el Reitaisai.

¡Imagínatelo!, si tu visita cae en el mes de mayo, lo más probable es que alcances a asistir al festival Reitaisai, donde los fans de *Touhou* Project se reúnen para presentar sus proyectos. O bien, a la Comiket, donde las futuras leyendas del manga presentan sus trabajos con la esperanza de llamar la atención de las grandes editoriales.

Si, por otra parte, te vuelve loco el fenómeno musical de Vocaloid, lo más recomendable es que visites la ciudad de Sapporo, en la prefectura de Hokkaido, entre los meses de enero y febrero, justo a tiempo para el festival Snow Miku. Se trata de una fiesta dedicada a Miku Hatsune, en el que se celebran conciertos, exposiciones y demás eventos, todo para honrar a las divas digitales.

ITINERARIO COMPLETO

¡Uff!, ¡que viaje!, ¿no? De seguro, con estas sugerencias, tu visita a la tierra del anime quedará más que completa. Sólo recuerda tener a la mano tu cámara fotográfica, para que los recuerdos de esta mágica experiencia no se pierdan jamás.

© Studio Ghibli © Shuueisha © Namco © Sanrio

CONNECTION
MANGA
STARRY SKY © HONEYBEE

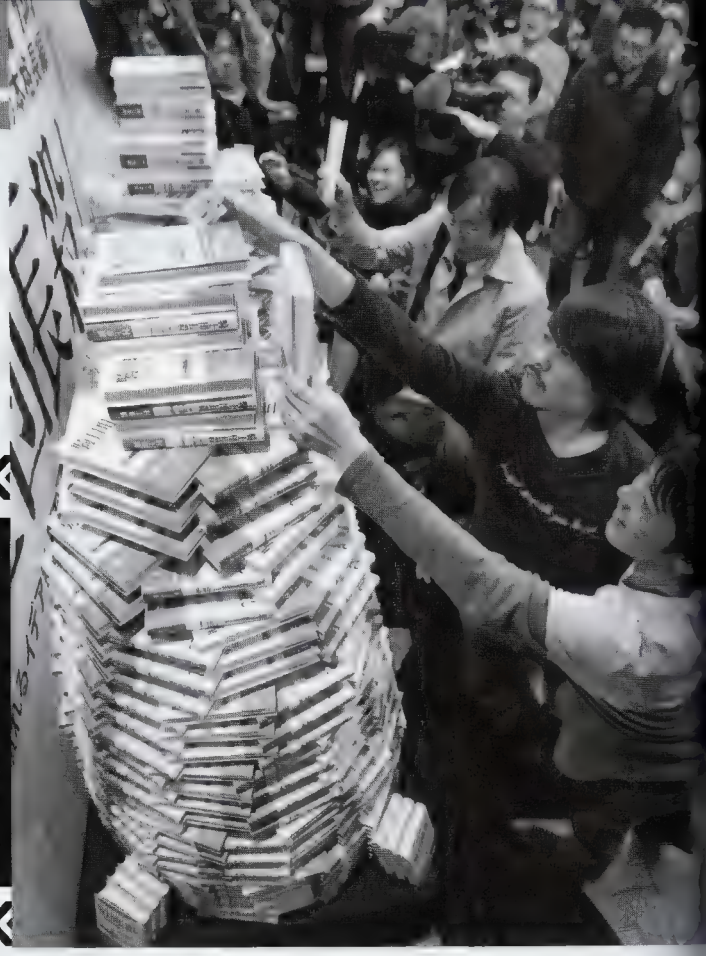
CONEHION MANGA

FATE/APOCRYPHA
© YUUICHIROU HIGASHIDE / TYPE MOON / FAPC / 2017

KAKEGURUI
© HOMURA KAWAMOTO / TOORU NAOMURA / SQUARE ENIX / 2017

CONCHION
MANGA
Happy Birthday

JAPÓN: ¿EL PAÍS AL REVÉS?



COMO TODOS SABEN, LOS MANGAS SE LEEN DE DERECHA A IZQUIERDA, EMPEZANDO POR LO QUE NOSOTROS CONSIDERAMOS LA "ÚLTIMA PÁGINA", LO CUAL AL PRINCIPIO ERA DESCONCERTANTE PARA LOS OTAKUS DE ESTA PARTE DEL MUNDO, PERO CON EL PASO DEL TIEMPO NOS HEMOS ACOSTUMBRADO A ESTE TIPO DE LECTURA.

Por Angel Princess y Goji

Sin embargo, si visitáramos Japón nos encontraríamos con muchas otras costumbres y tradiciones japonesas que ciertamente nos parecerían, literalmente "contrarias" de la forma en que nosotros realizamos muchas de nuestras actividades cotidianas, sobre todo en cuanto a la escritura, el idioma y hasta la forma de conducir vehículos.

¿Angel, tendrá esto que ver con su forma de pensar o el hecho de que ellos viven de cabeza? Je, okey, eso fue un muy mal chiste.

EN CUANTO A LA ESCRITURA Y LECTURA

Si bien es cierto que en Japón la lectura de libros, revistas, periódicos y mangas es de derecha a izquierda, no se confundan en cuanto a la forma de escritura, pues muchos dan por hecho que los japoneses escriben al "revés", siendo que su forma de escribir es exactamente igual a la nuestra, es decir de izquierda a derecha, solo que varía en cuanto a la forma en que se comienzan a escribir los párrafos, pues nosotros escribimos desde la parte superior izquierda de la página, comenzando a escribir de izquierda a derecha y ellos empiezan desde la parte superior derecha de la página, escribiendo de arriba hacia abajo, ¡uf, que complicado!

Otra curiosidad sobre su escritura es que mientras nosotros escribimos primero nuestro nombre y después nuestros apellidos, ellos siempre escribirán al principio el nombre de su familia y después el nombre propio. Esta forma de escribir los nombres tiene su origen en el antiguo Japón, en donde para las Clases Altas –incluyendo a la Familia Imperial- y los Clanes Samurai, el nombre de la Familia o Clan siempre sería más importante que el nombre de cualquier individuo que perteneciera a dicho grupo, tomando en cuenta que supuestamente el nombre de la Familia durará por siglos y sus miembros solo vivirían unos cuantos años.

Esto se ejemplifica con el **Shogunato Tokugawa**, que comenzaría con el **Shogun Tokugawa Ieyasu** en 1603 y que a su muerte le sucederían 14 Shogunes más y por 264 años, todos ellos llevarían el nombre honorifico de **Shogun Tokugawa**.

Otro dato curioso es que, a diferencia de nosotros, que siempre anteponemos nuestro nombre a nuestro lugar de origen, por ejemplo: "Soy Raúl de Guadalajara", en Japón se suele nombrar primero el lugar de origen, antes que el nombre propio, por ejemplo: Kioto no Kazuha, es decir Kazuha de Kioto, costumbre que además se conserva desde el Antiguo Edo, cuando las clases plebeyas no tenían un "apellido" y por eso para referirse a ellos de forma más exacta se usaba, además del nombre propio, el lugar de origen e incluso la profesión de la persona.

¿DE QUE LADO VA EL VOLANTE?

No solo la forma de leer y escribir de los nipones nos puede parecer "alrevesada", sino que incluso ellos conducen sus vehículos por el lado izquierdo, a inversa de nosotros que conducimos por el lado derecho. Claro que esto tiene una explicación lógica, y se debe a que a finales del siglo XIX Japón decidió tener su primer sistema de trenes, tomando como modelo la red ferroviaria de Inglaterra, país en donde los trenes se conducen por la izquierda. Así pues, los primeros trenes nipones se conducirían también por la izquierda, una forma de conducción que también seria adaptada a los autos, cuando estos llegaron a Japón en el siglo XX.

Un dato curioso es que por algún tiempo en Okinawa se condujeron los autos por el lado derecho, esto debido a la ocupación de esta isla por parte del Ejército Norteamericano, después de la Segunda Guerra Mundial, costumbre que duró hasta la salida de las Fuerzas Estadounidenses de Okinawa en los años 70´s, época en que los habitantes de esa isla debieron aprender a conducir por el lado izquierdo, como el resto de Japón, algo que ciertamente debió resultar muy "engorroso" para los okinawenses.

¿QUIÉN REALMENTE HACE LAS COSAS AL REVÉS?

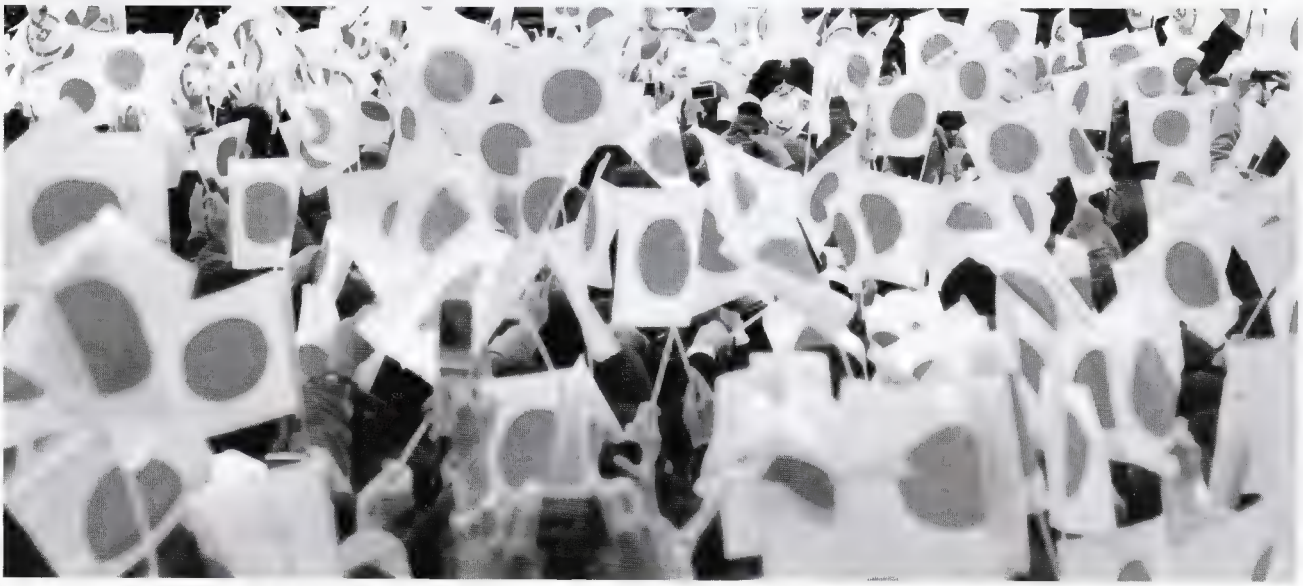
Ciertamente en Japón existen muchos detalles sobre su cultura y costumbres que nos hacen pensar –con todo respeto- que los nipones tienen los "cables cruzados". Por ejemplo, en cuanto a la moda, mientras que en occidente las chicas usan cada vez menos faldas y más tops o blusas que hagan lucir sus "encantos", a las chicas japonesas les da pena mostrar la parte superior de su cuerpo, más no les apena lucir sus piernas, por lo que las minifaldas nunca pasan de moda en ese país.

Por otro lado, cualquier occidental que se avergüence de mostrar sus dientes chuecos, se gastará grandes fortunas en brackets para emparejarlos, y esta misma fortuna gastarán las (y los) jóvenes nipones… ¡para enchuecarlos! gracias a un tratamiento llamado yaeba, pues en Japón los dientes chuecos son signo de belleza. (?)

Además, mientras que a nosotros nos choca tener horas extras y nos morimos por tomar vacaciones, en Japón los empleados trabajan con gusto horas extra en la oficina y sólo toman el tiempo estrictamente necesario para sus vacaciones, pues les choca faltar al trabajo.

Por último, si en México no dejas propina, los meseros pensaran que eres un tacaño desconsiderado –o algo mucho peor- pero, por el contrario, si en Japón cometes el error de dejar propina, los meseros tomaran esto casi como una humillación, por pensar que el cliente considera que el sueldo que les pagan no es suficiente.

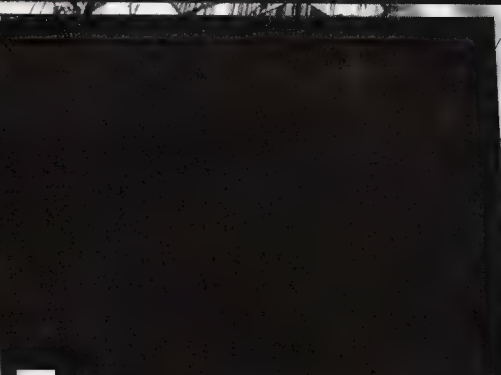
En realidad, los japoneses tienen una forma de pensar muy diferente a la nuestra, y hasta no dudo que en algún lugar de Japón ahora mismo, alguien se pregunta porque en nuestro continente se hacen las cosas al "revés", pues, a fin de cuentas, en este mundo, todo es cuestión de enfoques.



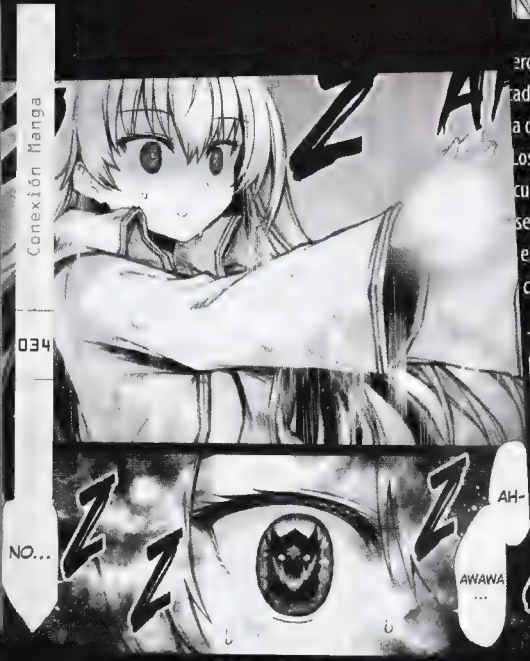
CONEXION
MANGA
MARTIAN SUCCESSOR NADE
KIA ASAMIYA / XEBEC

Por Paulina Olvera

ARIFURETA SHOKUGYOU DE SEKAI SAIKYOU



ero todo cambia cuando su grupo escolar es convo-
tado para convertirse en héroes y salvar a un país de
a destrucción... eso si es preocuparse por su futuro.
Los estudiantes fueron dotados con habilidades especta-
culares y "trabajos" geniales, excepto Hajime, a el le tocó
ser un "synergist" de habilidades mediocres, "synergist"
es algo así como un artesano, el más débil de toda la
cadena, como en toda escuela.

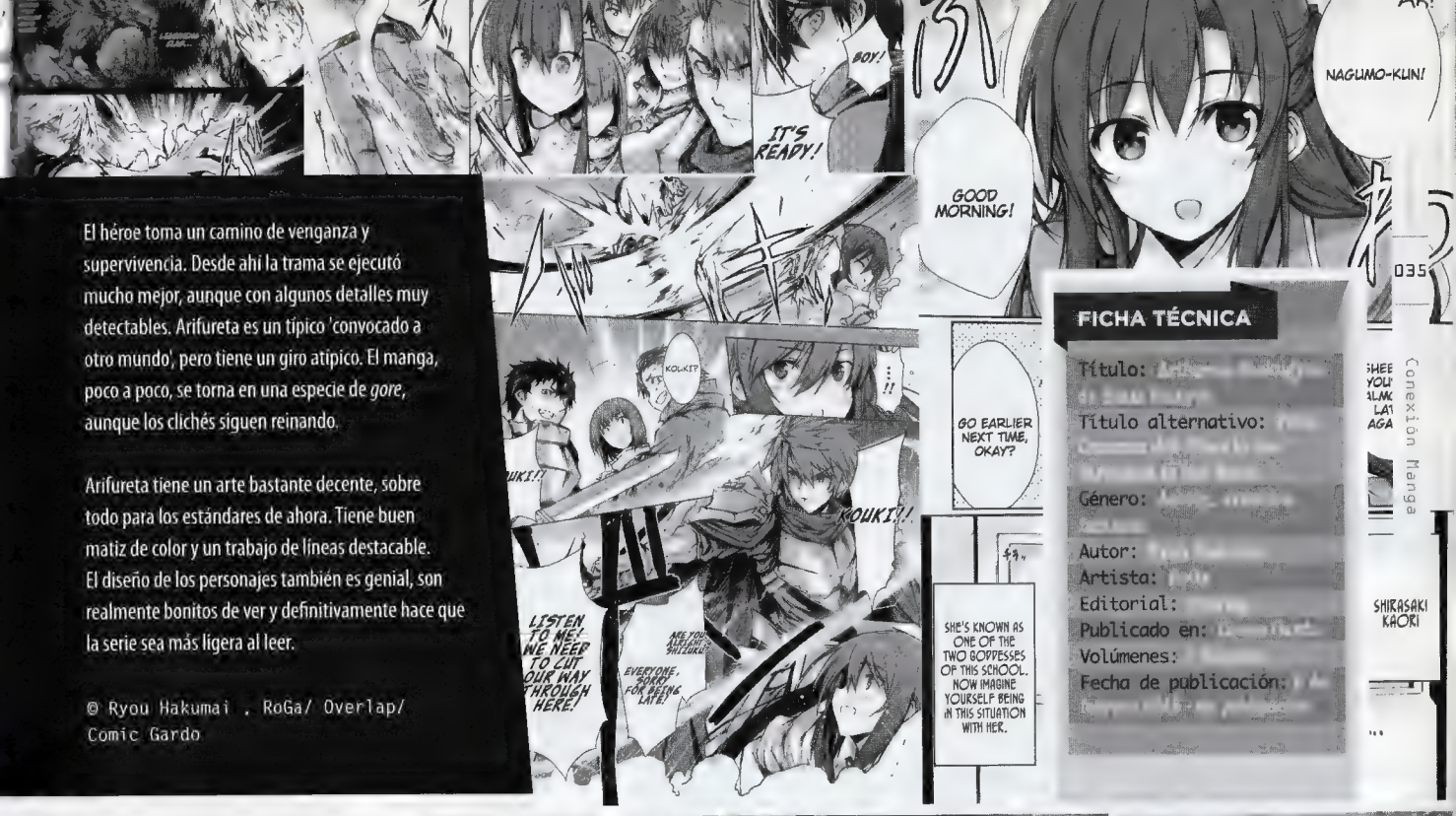


Un día, Hajime y sus compañeros caen a la profundidad de un abismo cuando exploraban una mazmorra. ¿Qué encontraron en la profundidad del abismo, y podrán sobrevivir a ello? Este manga tiene un comienzo un poco raro: en el lapso de un capítulo tiene, por lo menos, cinco clichés diferentes. En algunas áreas es demasiado genérico, y encima no ejecuta los clichés de una manera que complementaria la serie. Es hasta que el periodo de introducción termina que se ponen las cosas interesantes.

El héroe toma un camino de venganza y supervivencia. Desde ahí la trama se ejecutó mucho mejor, aunque con algunos detalles muy detectables. Arifureta es un típico 'convocado a otro mundo', pero tiene un giro atípico. El manga, poco a poco, se torna en una especie de *gore*, aunque los clichés siguen reinando.

Arifureta tiene un arte bastante decente, sobre todo para los estándares de ahora. Tiene buen matiz de color y un trabajo de líneas destacable. El diseño de los personajes también es genial, son realmente bonitos de ver y definitivamente hace que la serie sea más ligera al leer.

© Ryou Hakumai , RoGa/ Overlap/ Comic Gardo



FICHA TÉCNICA

Título:
Título alternativo:
Género:
Autor:
Artista:
Editorial:
Publicado en:
Volúmenes:
Fecha de publicación:

RECOMENDACIONES

Aquí les dejamos otros dos títulos del mismo género y bastante interesantes.

TALES OF THE DEMONS AND GODS

Esta es una adaptación de la novela ligera, tiene origen chino y está plagada de referencias a la mitología. Una de las pocas obras chinas que han logrado destacar.

Esta es la historia de Nie Li. Él ha reencarnado después de haber sido asesinado por un poderosos emperador. Tiene una segunda oportunidad para vengar su propia muerte. Con el vasto conocimiento que acumuló en su vida anterior, tendrá un nuevo punto de partida. Aunque empezó como el más débil, sin duda, subirá los peldaños hacia el más fuerte. Alcanzará el pináculo de las artes marciales mediante el autocultivo y el manejo de los espíritus demoníacos.

Las enemistades del pasado se resolverán en esta nueva vida, y Nie Li está decidido en convertirse en el Rey de los Dioses.

© Mad Snail

FICHA TÉCNICA

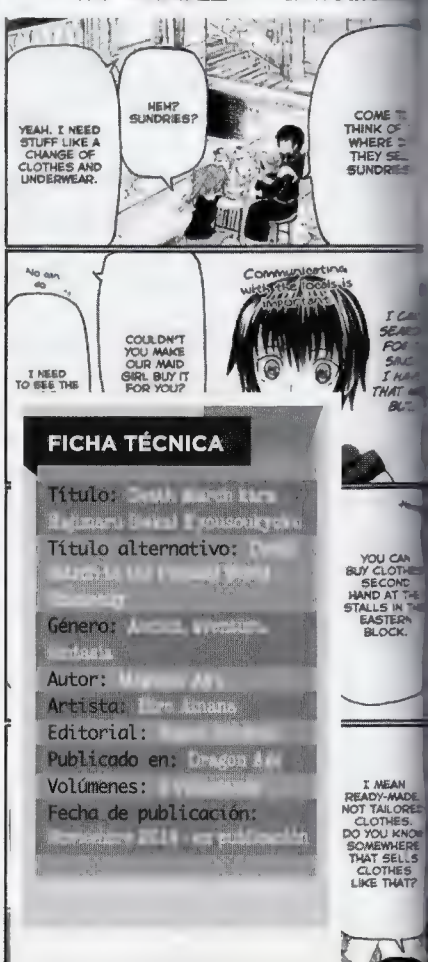
Título:
Título alternativo:
Género:
Autor:
Capítulos:
Fecha de publicación:

DEATH MARCH KARA HAJIMARU ISEKAI KYOUSOUKYOKU

Este manga nos cuenta la historia de Ichirou Suzuki, un programador de 29 años de edad. Un día, es teletransportado a un RPG de fantasía. En este nuevo mundo el tiene 15 años y se llama Satou.

Al principio piensa que está soñando, pero sus experiencias parecen muy reales. Tiene un poder especial muy poderoso (lluvia de meteoritos), que comienza a usar. Así va acostumbrándose a su nueva vida, y es como acaba con un ejército de lagartos y se convierte en un guerrero de nivel muy alto. Oculta su nivel y planea vivir en paz, conocer gente nueva, aunque los desarrollos del juego (como el regreso de un rey demonio) podrían interponerse en su camino.

© Megumu Aya, Hiro Ainana / Fujimi Shobou/ Dragon Age



FICHA TÉCNICA

Título:
Título alternativo:
Género:
Autor:
Artista:
Editorial:
Publicado en:
Volúmenes:
Fecha de publicación:

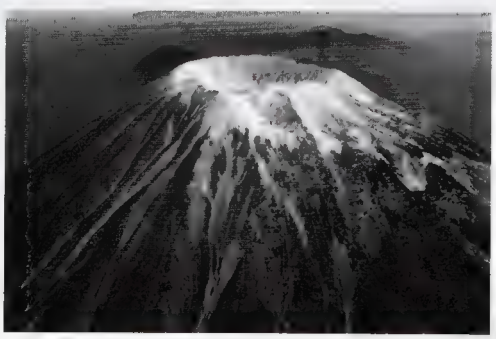
SIN NANATSU NO TAIZAI
© FIRE HJ BUNKO/ARTLAND

Por Lobo

NISEKO

EL PARAÍSO NEVADO JAPONÉS

Se dice que Japón tiene atractivos turísticos para cualquier época del año, incluyendo el frío invierno, pues, aunque es uno de los más severos y gélidos del mundo, también ofrece la oportunidad, a los amantes de los deportes de invierno, de gozar de sus fabulosas y blanquecinas zonas montañosas de esquí, siendo el área de Niseko una de las más visitadas por turistas de todo el mundo.



KILOMETROS Y KILOMETROS DE BLANCA NIEVE
El poblado de Niseko se encuentra justo al norte en la isla de Hokkaido, la segunda más grande de Japón, y a unos 120 kilómetros de Sapporo, su ciudad principal.

Los turistas internacionales que quieren visitar Niseko deben llegar primero al nuevo Aeropuerto Chitose de la ciudad de Sapporo, y después tomar el tren de la Línea JR Hakodate que va de la Estación de Sapporo a la Estación Kutchan, en un viaje de una hora, de ahí se puede tomar un taxi que llegara a Niseko en 15 minutos o un autobús que se tardara solo 20 minutos en llegar.

Aunque en décadas pasadas Niseko era un lugar visitado principalmente por turistas locales, con el paso de los años se ha ganado la fama mundial de ser uno de los mejores sitios turísticos invernales, por sus más de 48 kilómetros de pistas para esquiar, divididas en seis diferentes áreas, siendo las más pequeñas Niseko Moiwa y Niseko Weiss.

Las cuatro áreas restantes –y más grandes en tamaño- son Niseko Hirafu, Niseko Village (antes Higashiyama), Niseko Annupuri y Niseko Hanazono, y juntas forman el llamado Niseko Unido, y en conjunto tienen una extensión de 8.87 kilómetros de zonas para esquiar a las cuales se puede acceder a través de 38 góndolas.

Existen 10 portales para acceder a las diversas áreas de esquí de Niseko, pero eso sí, no se le permite a ningún turista entrar a ellas a menos que se compruebe que llevan el material adecuado no solo para esquiar, sino el equipo de seguridad imprescindible (cuerda, palas, mochila, etc) que se puede rentar en las diversas áreas de Niseko.

Y es que si bien los turistas van a divertirse, no se puede pasar por alto los peligros propios de estas zonas montañosas, en donde hay diversas avalanchas, además que la ocasional neblina, que se forma cuando hay mal clima, puede hacer que los visitantes se extravíen, por lo que se recomienda a los turistas primerizos el contratar los servicios de un guía experto, de los cuales hay muchos en Niseko. De hecho, cuando el clima invernal en verdad empeora, se cierran las zonas de esquí en Niseko para seguridad de los turistas.

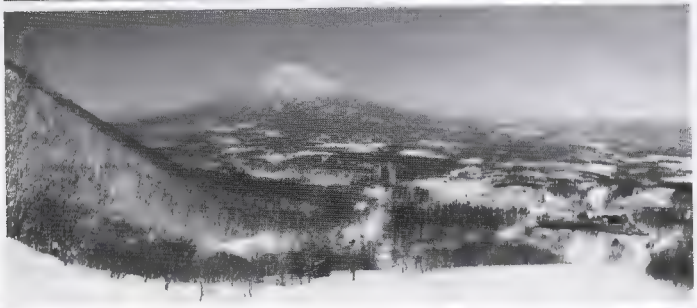
A los visitantes se les recomienda llevar ropa térmica realmente efectiva, sobre todo en enero y febrero, fechas en que el frío aumenta considerablemente, esto a causa de que Niseko, debido a su ubicación en el norte de Japón, se encuentra en una zona a la cual llega fácilmente el frío clima de Siberia.

Aun con todas estas adversidades, Niseko sigue siendo un gran sitio turístico, con hermosas estaciones de esquí, tales como Rusutsu y sus bosques nevados o también Kiroro, estación conocida como la "Máquina de Nieve", ya que debido a su alta ubicación montañosa siempre la hay en esta zona.

GRAN HIRAFU EL MEJOR LUGAR PARA ESQUIAR

De todas las áreas de Niseko, la mejor y más grande es la conocida como Gran Hirafu, localizada en el Pueblo Kutchan, y que está formada por la unión entre las zonas de Hirafu y Hanazono, y que ofrece al turista no solo los mejores sitios para esquiar –además de otros deportes de nieve- sino que también es la zona con mayor cantidad de hoteles, bares y restaurantes, además de numerosos onsen (aguas termales) para aquellos que desean calentar sus cuerpos y almas después de pasar todo el día esquiando en la fría nieve.

De hecho, los turistas pueden estar, literalmente, todo el día esquiando, pues los horarios de Niseko Hirafu son de 8:30 de la mañana a las 20:30 de la noche, en pistas que adquieren un blanquecino tono especial debido a la iluminación nocturna.



YOTEI, EL "MONTE FUJI" DE HOKKAIDO

Por si todos los atractivos anteriores fueran pocos, Niseko ofrece, para los turistas más aventureros, el fabuloso Monte Yotei, localizado en el Parque Nacional Shikotsu-Toya, y el cual es un volcán que actualmente está "dormido", lo cual permite a los visitantes esquiar dentro de su gran cráter.

La popularidad del Monte Yotei es tal, que incluso se le llama el Fuji de Hokkaido, esto debido al gran parecido que tiene este volcán con el más famoso monte japonés. Hay que decir que el ascenso a Yotei no es fácil, pues aun los escaladores más experimentados tardan de entre cinco a siete horas para subir a su cima e irónicamente este largo viaje solo es para un recorrido de tan solo 15 segundos de descenso en alguna de las dos pistas que están dentro del cráter del volcán.

Aun así el ascenso vale la pena, pues se puede disfrutar de una hermosa vista, tanto de los boscosos paisajes nevados de Niseko como del inmenso mar, eso sin contar que los turistas más atrevidos pueden realizar un descenso esquiando de aproximadamente una hora, aunque no es muy recomendable, debido a que esta es una zona con peligro de avalanchas.

ACTIVIDADES TODO EL AÑO

Si bien Niseko es un sitio turístico que abre todo el año, su temporada más alta de visitantes, al menos para los que disfrutan de los deportes de invierno, es entre fines de noviembre y principios de mayo. El resto del año Niseko ofrece las llamadas actividades de verano en donde los turistas que desean ejercitarse en climas más cálidos, pueden disfrutar del golf, la pesca, ciclismo y hasta montar a caballo.

Ciertamente el invierno nipón es uno de los más duros y fríos del planeta, pero aun dentro de este "infierno" invernal es bueno encontrar "paraísos nevados" como el que ofrece Niseko.

FATE KALEID LINER PRISMA ILLYA
© TYPE MOON

Por Goji

DEVIL HUNTER YOHKO

LA MEJOR CAZADORA DE DEMONIOS DEL ANIME

LA DÉCADA DE LOS 90´S SE DISTINGUIÓ POR MOSTRARNOS UNA GRAN CANTIDAD DE MAGICAL-GIRLS, QUE NOS DESLUMBRABAN CON SUS "ATREVIDAS" TRANSFORMACIONES PARA ENFUNDARSE EN SEXYS TRAJES DE BATALLA Y COMBATIR CONTRA TODO TIPO DE MONSTRUOS. Y ENTRE ELLAS UNA DE LAS MÁS POPULARES DE ESA ÉPOCA—Y QUE POR DESGRACIA HOY CASI ESTÁ EN EL OLVIDO- ES LA CAZADORA DE DEMONIOS NÚMERO 108, DE NOMBRE YOHKO MANO.

CAZANDO DEMONIOS Y BUSCANDO NOVIO

Devil Hunter Yohko (*Mamono Hanta Yohko*) narra las aventuras de Yohko Mano, una adolescente de 16 años, cuyo mayor sueño en el mundo es encontrar a su "príncipe azul" y vivir "felices para siempre" (a fin de cuentas eran los 90´s) y la cual deberá aceptar a regañadientes la misión de convertirse en la Cazadora de Demonios 108, misión impuesta por su abuela Madoka –la Cazadora 107- y que ha pasado a las mujeres de la familia Mano de generación en generación por centurias.

La trama es básicamente la misma de todas las magical-girls "noventeras" que combaten demonios, monstruos y otros entes sobrenaturales y que al mismo tiempo deben cumplir con su vida de colegiala y buscar el "verdadero amor".

Así pues, a lo largo de esta serie de OVAs vemos a Yohko pasar de ser una chica algo superficial, a tomarse más en serio su labor como Cazadora de Demonios, al mismo tiempo que se van integrando más personajes a la trama, tales como Chikako, la mejor amiga y autoproclamada "manager" de Yohko y Azusa Kanzaki, una joven "Cazadora de Demonios en Entrenamiento" y que se convierte en la discípula de Yohko.

Incluso llegamos a ver a la primera Cazadora de Demonios, llamada Haruka Mano y hasta una "gemela" de Yohko, llamada Ayako Mano, la cual en realidad es su prima y que fue entrenada por Chiaki –hermana de la abuela de Yohko- para enfrentarse a Yohko y arrebatarle el título de Cazadora de Demonios 108.

¿LA SEXY DEFENSORA DEL AMOR?

Algo que distingue a Devil Hunter Yohko es su gran cantidad de fan-service y desnudos (sobre todo en las sexys transformaciones de Yohko), por lo que, aun en esta época, no es recomendado para todo público, pues de hecho incluso el primer capítulo roza en el "soft hentai" al centrarse la trama en que los demonios tratan de que Yohko pierda su virginidad, e incluso Sayoko -la madre de Yohko- le ofrece a su hija un paquete de preservativos, para que este "siempre preparada".

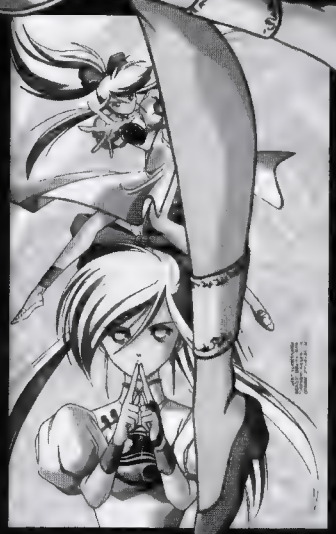
De hecho, el que se ponga tanto interés en que Yohko cuide su virginidad tiene una justificación, pues solo una "virgen pura" puede ser una Cazadora de Demonios, un privilegio que la "calenturienta" mama de Yohko perdió en su juventud, junto con su virginidad, antes de poder convertirse en la original Cazadora de Demonios 108. Vaya ejemplo materno.

UN CLÁSICO QUE HAY QUE RECUPERAR

Entre 1990 y 1995 se crearon un total de 6 OVAs de Devil Hunter Yohko, cinco de ellos narrando sus aventuras y un especial musical, con todas las canciones de la serie, llamado *Devil Hunter Yohko 4-Ever*.

El diseño de los personajes se basaría en los dibujos del mangaka **Gaku Miyao**, quien además fue autor del tomo único del manga de Devil Hunter Yohko en 1996, un año después de que esta serie de OVAs fuera cancelada, y que sin embargo llegaría a ser tan popular en su momento que incluso dio pie a la creación de tres video juegos, Devil Hunter Yohko: *Distant Voice*, *Devil HunterYohko: Exchange Student* y *Devil Hunter Yohko: Dai 7 no Keishoi*.

Sólo resta decir que, en esta época, con tantos remakes de series anime clásicas, sólo basta esperar que a algún estudio de anime se le "prenda el foco" y cree una nueva serie sobre Yohko Mano, la Cazadora de Demonios 108, la cual sin duda se merece ser conocida por las nuevas generaciones de fans del anime.

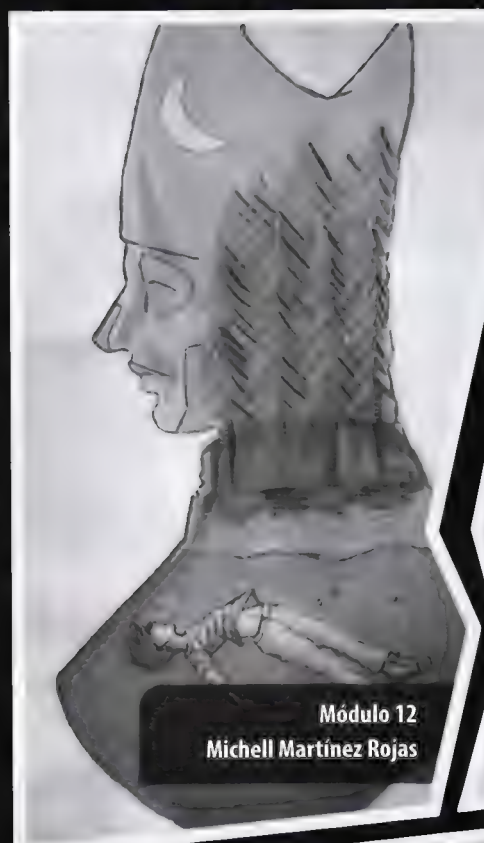


LÁPIZ: _____ TINTA: _____

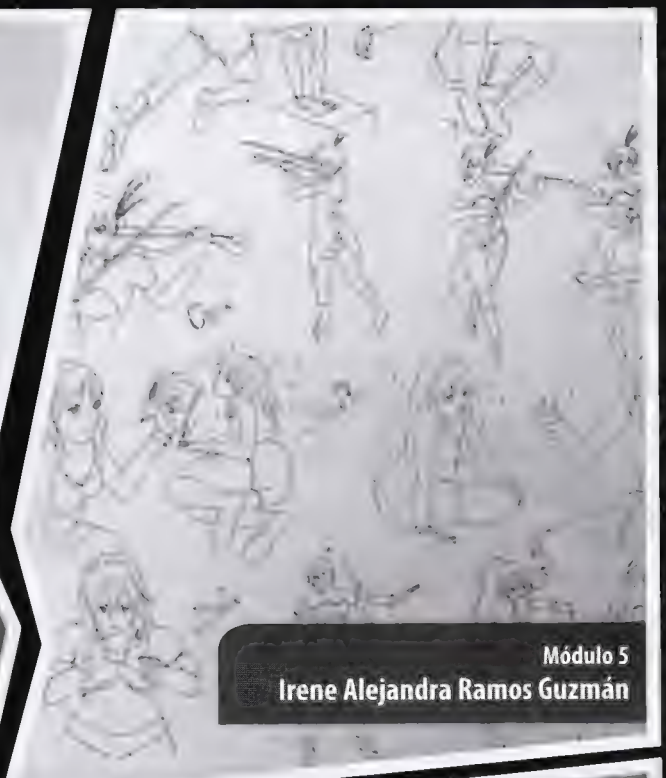
TÍTULO: _____ VOLUMEN: _____ PÁGINA: _____

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

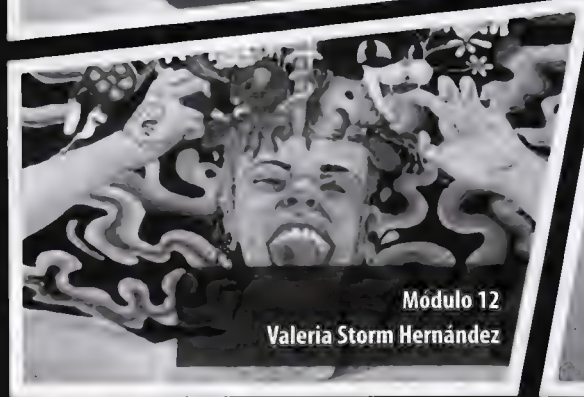
DIBUJARTE SCHOOL



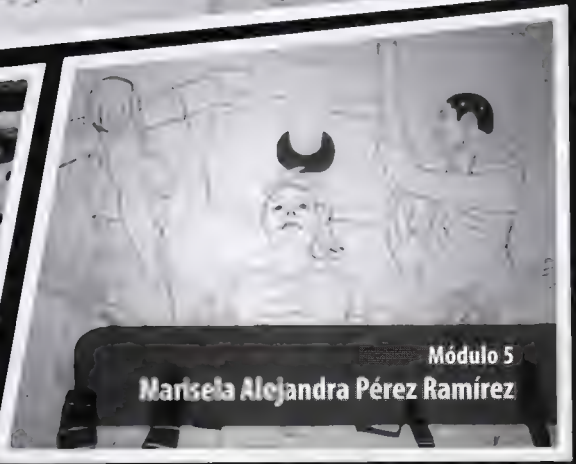
Módulo 12
Michell Martínez Rojas



Módulo 5
Irene Alejandra Ramos Guzmán



Módulo 12
Valeria Storm Hernández



Módulo 5
Marisela Alejandra Pérez Ramírez

CONEHION

MANGA

OTAKU NO VIDEO
© GAINAX / 1991

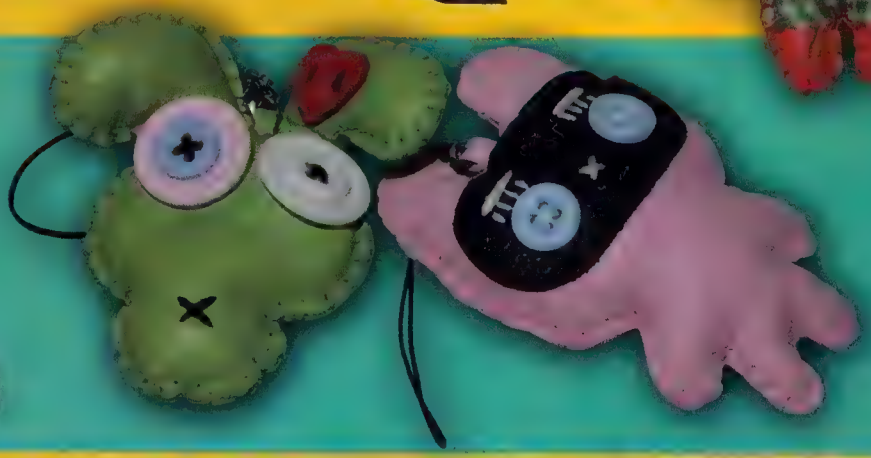
CONEHION MANGA

SAKURA CARD CAPTOR
© CLAMP/KODANSHA/MADHOUSE

NUEVAS MASCOTAS DE

CONEXION TIJANGA

BÚSCALAS CON NUESTROS DISTRIBUIDORES OFICIALES DE CONEXIÓN MANGA



AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEÓN
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

ALDAY COMICS
CANCÚN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

YUKIS CANDY SHOP
CD JUÁREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358

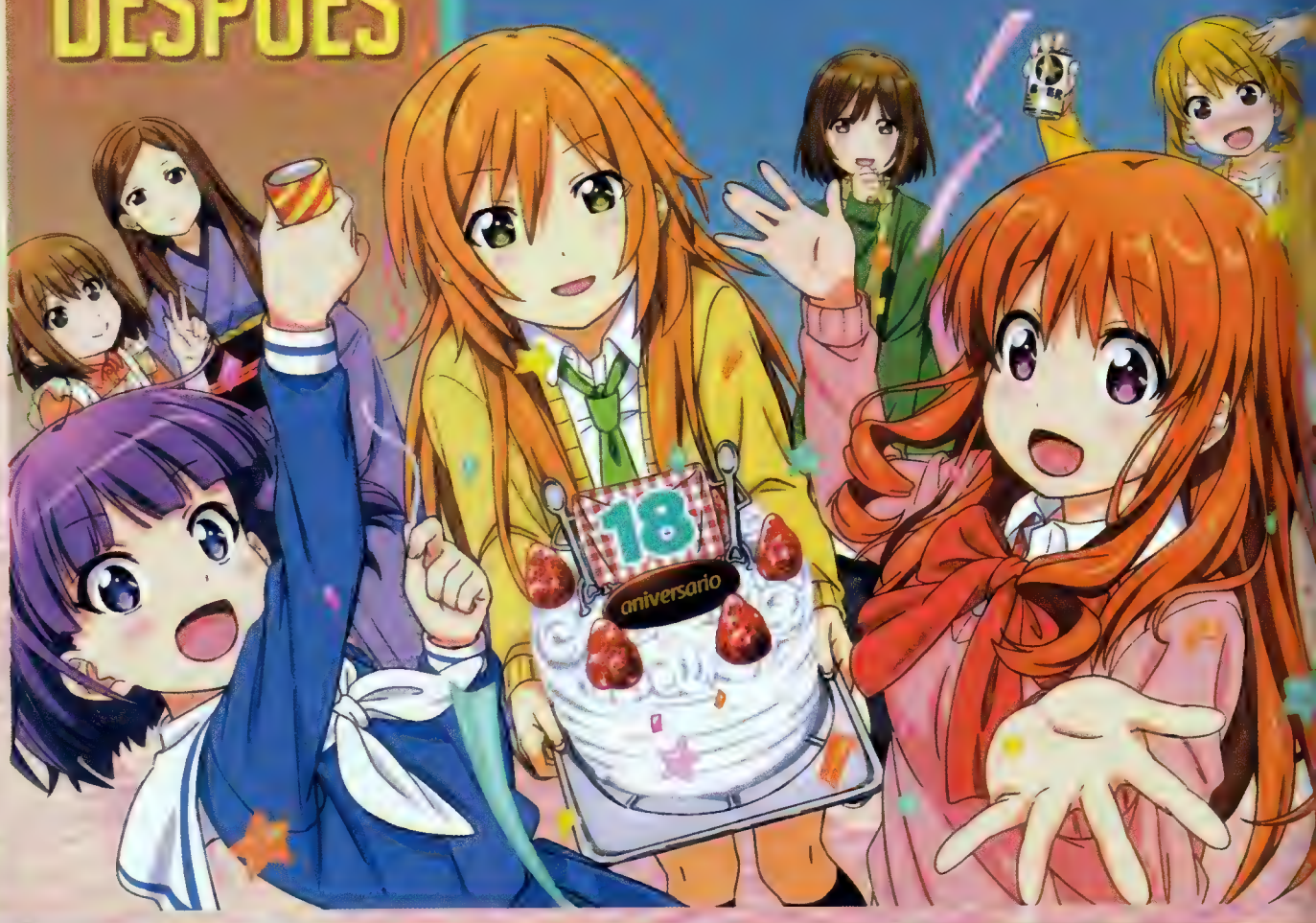
18 AÑOS DESPUÉS

Y AÚN SOMOS CONEXIÓN MANGA

Una breve remembranza

Por Los Gemelos Uke

La vida da muchos giros, un día te encuentras comprando una revista y al siguiente, por pura jugarreta del destino, terminas trabajando en una editorial ¿Crees que esto es imposible? No para nosotros, la familia ***Conexión Manga***, y es que las historias de como todos nosotros, llegamos a formar parte del extenso ***staff*** de colaboradores en esta casa editorial son tan vastas, que bien podríamos realizar un dorama con varias temporadas, o una edición regular de manga, y aún así no terminarías de contar, ***onii-chan te das cuenta de que esa es una idea muy coqueta***, este... sigamos con la nota.



18 AÑOS DE PERSONAJES

No, no nos referimos a personajes ficticios, aunque muchos, bien podrían pasar por verdaderos seres surrealistas. Cual si fuesen leyendas urbanas del mundo editorial, existen registros que por las puertas de esta redacción, han pasado una vasta gama de individuos bastante peculiares, desde típicos otakus llenos de datos inútiles (para algunos), que antes de la era de *YouTube*, encontraron en la tinta y el papel, el medio para compartir sus conocimientos (y ganar algo de fama en el proceso), hasta comunicólogos hechos y derechos, que con su profesionalismo al momento de investigar tal o cual tema, demostraron que, el entonces "nuevo medio del anime y manga", era más que una moda pasajera, y merecía ser tomado en serio.

Si bien un título en comunicación separa a los pobres mortales de los dioses (*presumido*), éste no siempre te convierte en un redactor competente, o te da esa humildad como ser humano para aprender de tus errores, ¿Se imaginarían que una cantante de música clásica pudiese ser una redactora?, ¡Pero claro, y de las mejores! o que un egresado en filosofía y letras tuviese un amplio conocimiento sobre *cartoons occidentales*, he incluso una editora de video (y ardilla venenosa en sus ratos libres) tuviese el don, y los conocimientos, para ser una crítica insana, tanto de comics, animación, cine y medios digitales.

Cineastas, historiadores, vampiros con hepatitis, y un técnico colector taxidermista (si, así como lo oyen), son algunos de los personajes que, rezan los pergaminos, estuvieron en las filas de esta revista, la cual, tristemente, tuvo su época de "ínfulas bastante infladas", donde su palabra era ley, lo que le dio por mucho tiempo una imagen egocéntrica, difícil de borrar. Afortunadamente la madurez llegó como balde de agua helada, enfriando los egos, y haciendo a un lado todo aspecto negativo, logrando así el balance perfecto entre crítica y objetividad que toda publicación necesita.

Algo que no podemos pasar por alto, es toda la gama de dibujantes que con su arte le dieron un toque diferente a cada número, y aunque hoy en día ya no se publican historietas dentro de la revista, se procura darles un empujón a través de recomendaciones y publirreportajes, a fin de alentar a los lectores a conocer su trabajo en sus blogs y redes sociales, apoyarlos en esta era digital, donde disfrutar de un cómic es tan fácil, como tomar tu dispositivo y elegir que ver.

ENTRE CAPITANES Y SOLDADOS

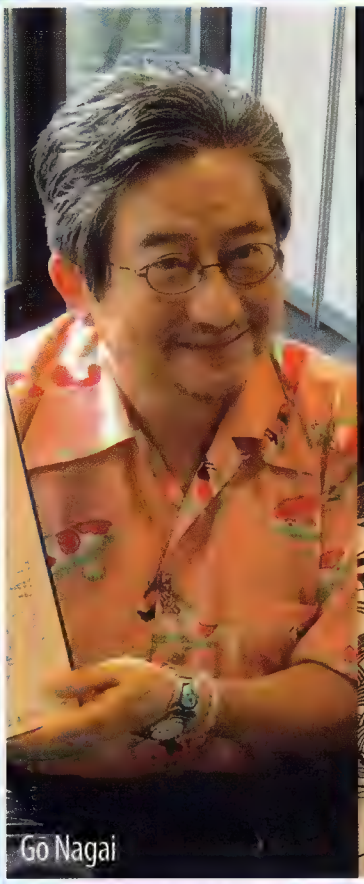
Obviamente no podemos olvidarnos de los editores, desde el fundador y patriarca de la empresa, **Don Arnulfo Flores Muñoz** (Q.E.P.D), pasando por el actual director, **Juan Antonio Flores Valdovinos**, y cada uno de los responsables que han tomado la batuta en la dirección de *Conexión Manga*, siempre atentos a las tendencias del medio; ya sea que hayan dirigido la revista por unos meses, años, o como nuestro actual editor que prácticamente ya es parte del mobiliario en el edificio, forjaron su imagen y estilo, creando un concepto actual en constante evolución.

UNA CASA PARA EL PEREGRINO

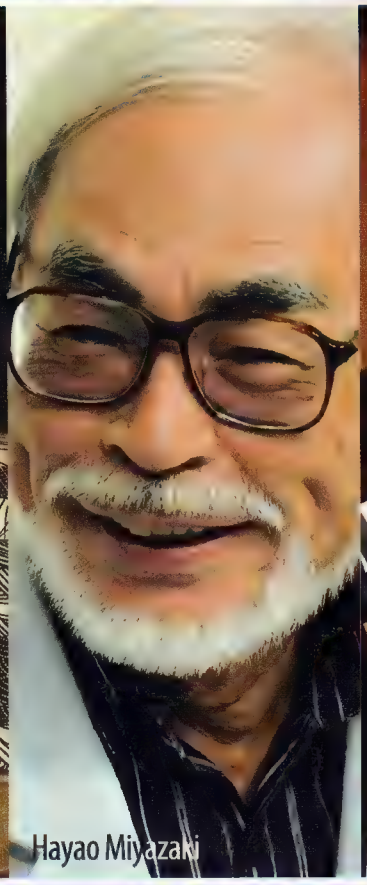
La nuestra no es la única editorial del país, pero con el tiempo se ha convertido en una de las más longevas y constantes, sobreviviendo al cruel paso del tiempo, a la vez que se convirtió en hogar de la vieja escuela, pertenecientes a editoriales de renombre como lo fueron *Vid* y *Novaro*, incluso de desaparecidos diarios, que no dudaron en compartir su conocimiento y experiencia con la actual generación; sin duda, es toda una experiencia laborar con ellos.

UNA VIDA, UN LOGRO, MILES DE DESTINOS

Dicen que si la vida te da limones… pues plántalos y ten un huerto entero… Si, ya sabemos que ese no es el proverbio, pero si aprovechas al máximo cada experiencia y conocimiento que la vida te ofrece, no solo tú te verás beneficiado, habrás logrado influir a decenas, tal vez miles de personas, a lograr ese objetivo que tanto añoran, y el haber sido parte de este equipo, aun sin desearlo en un principio, es algo que jamás podremos olvidar… *onii-chan… ¿nos estamos despidiendo?*, sólo por ahora hermanito… solo por ahora.


Gō Nagai

Kyoko Okazaki


Hayao Miyazaki

Katsuhiro Otomo

MANGAKAS:

Un recuento a través de la historia

Por Zorro de Seda

El mundo del manga es característico de la cultura japonesa. Su historia se remonta al Japón medieval, pero es en la posguerra cuando se consolida. Esta vez, hemos creado un pequeño, pero sobre todo austero, recuento de los mangakas que han revolucionado, marcado hito, etc. En la industria del manga.

LOS PRINCIPIOS

Empezaremos hablando de padre del manga moderno, **Osamu Tezuka**. Su obra más conocida es *Astroboy*. Gracias a él tenemos una estética y estilo propios del manga, además de la innovación en las técnicas de producción. Se inspiró en genios como **Walt Disney**, para crear una nueva forma de expresión gráfica, que nos ha fascinado (y nos seguirá encantado) por años.

Las mujeres también han dejado marca en la historia del manga. **Machiko Hasegawa** fue la primera mujer en escribir e ilustrar un manga. Su obra cumbre fue Sazae-san, donde narra la vida de una ama de casa de la posguerra. Su publicación fue diaria, hasta su retiro como mangaka. Su manga se adaptó a la radio en 1955, y para 1969 llegó a la televisión (la primera en lograr esto, por cierto).

Gō Nagai tiene dos grandes méritos, el primero fue ser pionero en el tema erótico, con su manga *Harenchi Gakuen*. Su manga más conocido (y por el que tiene su segundo mérito) es *Mazinger Z*. Nagai, inspirado en Osamu Tezuka, sentó las bases del género Mecha, los diseños de los robots y la idea del manga en general, renuevan todo lo que se conocía en términos *mecha*. "Mazinger" se coloca como uno de los robots más importantes, icónicos y referentes del mundo del manga.

En el cine también hay grandes mangakas. **Hayao Miyazaki** es, sin duda, el más importante artista del cine de animación japonesa. Miyazaki es el único artista del manga en ganar un *Premio de la Academia*. Sus historias reflejan lo importante que debe ser la naturaleza para el ser humano, además de el gran valor y humanismo de sus protagonistas. **Shōtarō Ishinomori** fue estudiante de Osamu Tezuka, y estuvo directamente influenciado por el manga *Astroboy*. Partiendo de esa idea, crea *Cyborg 009*, el primer manga en presentar un grupo de héroes con súper poderes. Además, fue creador de *Kamen Raider* y *Super Sentai*, que influenciaron mucho a la cultura occidental.

REVOLUCIÓN DE CONTENIDO

El manga trata de muchas cosas: las tramas de estas obras son tan diversas como la misma vida, pero hay (y hubo) mangakas que rompieron con las líneas en cuanto a temas, y comenzaron a escribir sobre tópicos innovadores.

El *cyberpunk* fue uno de los géneros que surgieron con las promesas de revolución tecnológica. Aquí nos gustaría mencionar al creador de *Akira*, **Katsuhiro Otomo**. Fue uno de los primeros en introducir temas políticos al manga. Se sirvió de la ciencia ficción para crear el ambiente futurístico y de las manifestaciones de la gente contra el gobierno japonés que vivió durante la adolescencia. **Masamune Shirow**, el creador de *Ghost in the Shell*. Al igual que Otomo, es otro pionero en el *cyberpunk*. Lo innovador de su obra es la complejidad de sus historias, los temas existencialistas, en que se liga directamente con lo político, económico y social.

La belleza siempre ha sido un tema recurrente en el shojo. **Kyoko Okazaki** se atrevió a verla desde su lado más obscuro en *Helter Skelter*. En este manga habla sobre la obsesión con la apariencia, su relación con la cirugía estética y la catástrofe que todo puede representar. En su manga *Pink*, habla sobre la prostitución y drogas.

Tsukasa Hōjō marcó la historia del manga cuando dejó atrás el estilo de grandes ojos y se enfocó en algo más realista. La temática policiaca y con tintes de lo que después se conocería como *fan-service*, colocó a su manga en los clásicos.

Los temas filosóficos también son tocados por el manga. **Kentaro Miura** en *Bersek* aborda la filosofía de las decisiones y lo difícil que puede ser entre fuertes dilemas. Quizá, de los temas más tocados en todo arte nipón es la Segunda Guerra Mundial. **Keiji Nakazawa** es el autor del manga que es considerado el mejor relato de lo sucedido cuando Hiroshima fue atacado: *Hadashi No Gen*. En su obra, autobiográfica, narra la destrucción que dejó la bomba nuclear y, sobre todo, sale de la nostalgia nacionalista, para denunciar al mayor culpable de la tragedia: el mismo gobierno japonés.

Riyoko Ikeda, parte del famoso *24nen-gumi*, revolucionó el género shojo con su obra *Berusaiyu no bara*, que también sirvió como parteaguas para el género girls love. **Mōto Hagio**, otra integrante del *24nen-gumi*, es una de las responsables por el género shonen-ai. Su obra más icónica fue *Zankoku na kami ga shihai suru*, donde toca temas muy crudos.

LA MARCA DE UNA GENERACIÓN

Algunos mangakas marcaron a toda una generación gracias a lo maravilloso de sus historias e ilustraciones.

¿Quién no sufrió con las desaventuras de *Candy Candy*? **Kyoko Mizuki** (con ilustraciones de **Yumiko Igarashi**) es la culpable de tantas lágrimas. *Candy Candy* marcó a toda una generación con un drama casi brutal. Su impacto fue tal que es considerada una de las franquicias más grandes de Japón.

Naoko Takeuchi nos regaló uno de los mejores mangas de la historia: *Sailor Moon*. Al contrario de todos los *shojo* donde las mujeres están indefensas, Takeuchi crearía guerreras fuertes que no necesitan ser salvadas (es más, ellas salvan) y que luchan por un objetivo, además mezcla e innova el *mahō shōjo*.

Yōichi Takahashi marcó época gracias a su pasión por el fútbol y sus personajes llenos de magia. *Captain Tsubasa* tiene lo que todo amante del fútbol necesita: jugadas de ensueño, pasión y ganas de gloria. Muchos de nosotros soñamos con hacer una "chilena" al estilo Tsubasa. De la mano del cuarteto **CLAMP** llegan magas con temáticas refrescantes y que le seguirían dando un vuelco al mundo del manga. *Cardcaptor Sakura* está lleno de un simbolismo fantástico detrás de una cortina *maho shojo*.

Por supuesto, alguien que tocó las fibras muchas generaciones ha sido **Masami Kurumada**. El autor de *Saint Seiya* creó todo un universo que se quedó en las mentes y corazones de muchos fanáticos alrededor del mundo.

Yoshihiro Togashi, autor de *Yu Yu Hakusho*, se convirtió en uno de los mangakas más reconocidos gracias a sus historias donde mezcla suspenso y comedia, además de características clásicas del shonen.

Nobuhiro Watsuki, con sus increíbles magas históricos, logró posicionarse como un autor de culto. *Ruronin Kenshin*, su obra más conocida, le dio la vuelta al mundo e incluso es referente para conocer la historia bélica de Japón.

Shungiku Nakamura es la autora más importante de *Boys Love*. Su obra *Junjō Romantica* ha alcanzado récords de venta a nivel mundia.

Milk Morinaga posicionó al manga del *Girls Love* alrededor del mundo. *Girl Friends*, su manga estrella, ha logrado éxito internacional. Actualmente es el manga GL (girls love) más popular.

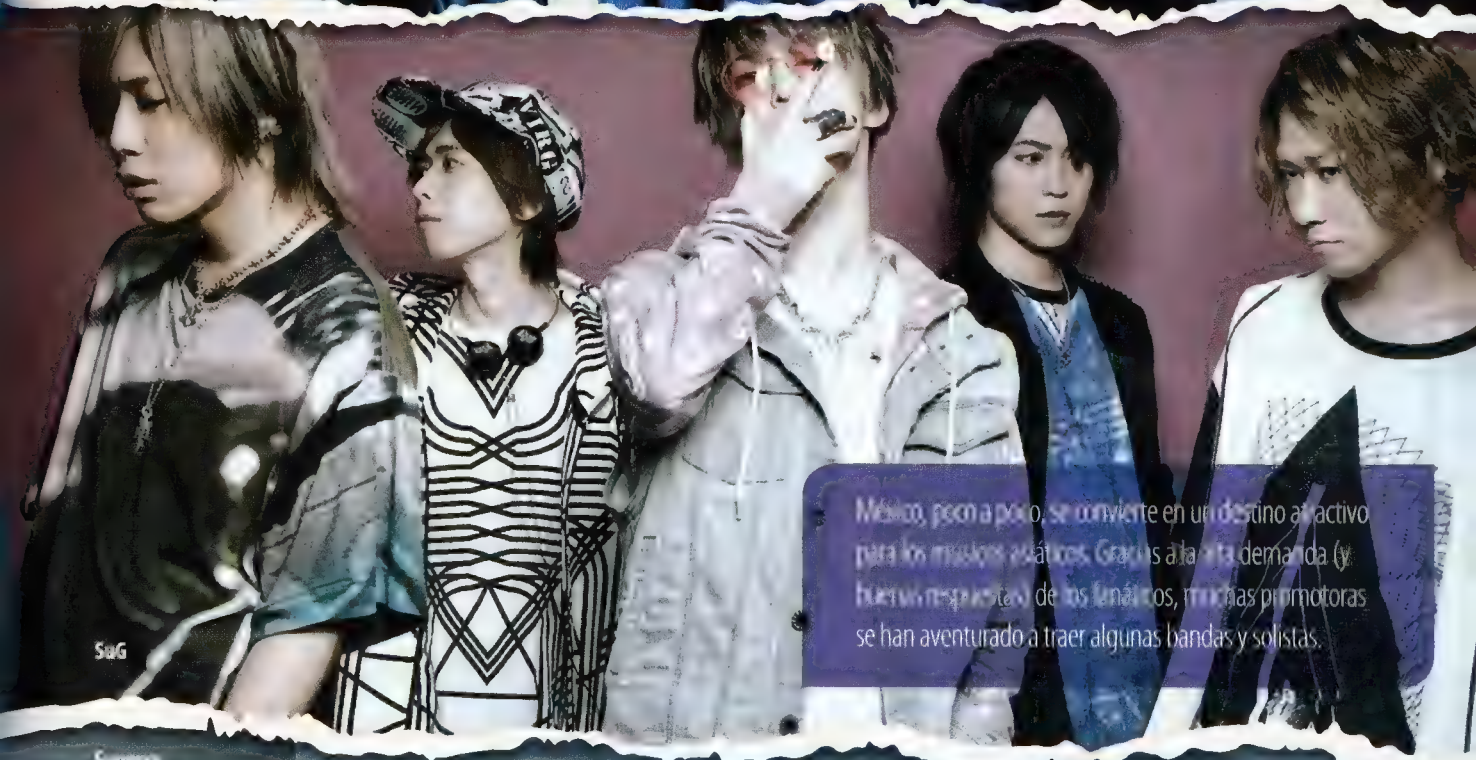
Por supuesto, no podía faltar el autor del manga más vendido de la historia, **Eiichirō Oda**. *One Piece* se ha colocado en un lugar privilegiado, gracias a la originalidad de su historia y personajes.

Finalmente, tenemos a **Masashi Kishimoto**, el creador de uno de los mangas más populares de los últimos tiempos: *Naruto*.

Esperamos que esta pequeña lista (nuestra selección) haya sido de su agrado. Si no conocen a algún autor, esperamos que se puedan acercar a alguna de sus obras.

A LA CONQUISTA DEL MERCADO MEXICANO

Por Paulina Olvera



México, poco a poco, se convierte en un destino atractivo para los mejores asiáticos. Gracias a la gran demanda (y buena respuesta) de los fanáticos, muchas promotoras se han aventurado a traer algunas bandas y solistas.

ASIAN KUNG-FU GENERATION

Hace un tiempo tuvimos la visita de la banda de J-Rock y Anison, **Asian Kung-Fu Generation** (AKFG) en México, preparamos una pequeña semblanza de dicha agrupación.

La agrupación se formó en 1996, cuando **Masafumi Goto** (vocalista), **Kensuke Kita** (guitarra) y **Takahiro Yamana** (bajo) se conocieron en la *Kanto Gakuin University*, en Yokohama. Posteriormente, se encontrarían con **Kiyoshi Ijichi** (bateristas), que tocaba con otras bandas.

Cuando se dieron cuenta que compartían muchos gustos musicales, decidieron armar una banda. Sus primeras presentaciones fueron en su universidad o en los alrededores, sin salir de Yokohama. Sus primeros trabajos eran covers de canciones en inglés, y tuvierón una pequeña colaboración con **Caramelmal**.

En el 2000, después de su graduación, lanzaron su primer *EP* de seis tracks en inglés. De ahí, continuaron como independientes, tocando en bares y fiestas privadas.

Para el 2002, presentaron en vivo su primer *single* en japonés, "Konayuki", en la radio indie. Su canción fue muy bien recibida, incluso se volvió un tema recurrente en la FM Yokohama, pues la demanda de los radioescuchas así lo exigía.

Posteriormente, lanzarían otro EP titulado *I'm Standing Here*, donde incluye una colaboración con Caramelmal. Su fama creció y sus presentaciones ya era fuera de Yokohama: Tokio, Shibuya, Shimokitazawa, Kichijōji, etc.

Firmarían con la disquera Under Flowers Records, y lanzarían su primer mini-album titulado *Hōkai Amplifier*. Para el arte del álbum, pidieron a **Yusuke Nakamura** que diseñara todo. Su mini-álbum alcanzó el top de las listas de popularidad. A la par, comenzaría con un proyecto que se volvería anual: *ASIAN KUNG-FU GENERATION presents NANO-MUGEN FES*, un concierto con diferentes bandas y por supuesto, ellos mismos. Su siguiente gran éxito es con su primer álbum completo *Sol-fa*. Después lanzarían un DVD que podía adquirirse durante la gira *RE:RE*. Posteriormente lanzarían otro álbum, *Fan Club*, y una compilación llamada *Feedback File*.

Al año siguiente, lanzaron otro DVD live titulado, *Eizō Sakuhinshū Vol. 3|Eizō Sakuhinshū Vol. 3: Tour Sui Cup 2006-2007 The Start of a New Season* que contiene material de su gira anterior. A pesar de que participaron en varios festivales nacionales de verano, se fueron alejando poco a poco de los escenarios a lo largo de 2007, hasta dejar de hacer apariciones casi por completo. También fue el año en que la banda tuvo su Festival *Nano-Mugen* anual.

Después de presentarse en la fiesta de año nuevo en Japón, empezaron el trabajo en estudio, y pasaron los meses próximos en la preparación de su cuarto álbum.

En febrero de 2008, lanzaron su nuevo álbum *World World World*. Pocos meses después, lanzan el *EP*, "*Mada Minu Ashita ni*", el 11 de junio de 2008. El mini-álbum cuenta con canciones concebidas en el momento de la grabación de su anterior álbum. Aunque el EP no dio lugar a ningún *single*, la canción "Mustang" logró alcanzar el número quince en el Hot 100 de Japón.

Al año siguiente, tuvieron la oportunidad de tocar junto a **Weezer**, una banda californiana de rock, quienes fueron una de sus principales influencias. El WEEZER FESTIVAL fue la primera gira de Weezer a Japón en tres años, y en la promoción de su álbum *The Red Album*, que se realizaron el 13 de septiembre en Intex Osaka y el 15 en el National Yoyogi First Gymnasium en Tokio. AKFG, junto al grupo de rock japonés **Going Under Ground**, se presentaron tanto en Osaka como en Tokio. En octubre lanzan su quinto álbum "*Surf Bungaku Kamakura*".

El éxito ha seguido, su último álbum se tituló *Wonder Future*, lanzado el 27 de mayo del 2017.

SuG

RECOMENDACIONES

Les presentamos dos bandas que también gozan de popularidad. Si no las conocen, esperamos que puedan echarles un vistazo.

Primero hablaremos de **SuG**. Su género es el siempre llamativo *Visual Kei*. Su alineación original fue **Takeru** (voz), **Masato** (guitarra), **Yuji** (guitarra), todos ex integrantes de **Travel**, **Shouta** (anterior miembro de **AmericA** y **MITSURU** (**Retina**). Shouta dejó la banda y su reemplazo sería **Chiyu** (**Nana**).

Su primer *single* fue "Scheat". Después de este lanzamiento, seguiría su primer *EP* titulado *Scream Party*. Asistieron al festival "*J-Rock Invasion*" en Alemania. MITSURU dejó la banda en el 2009 y en su lugar entró **Shinpei** (ex miembro de **Secilia Luna**). En el 2012, entraron en hiato. Anunciaron, el 19 de septiembre de 2013 que el mismo terminaría a finales de diciembre de ese año. La banda continuó con la liberación de tres sencillos, "*Missing*", "*B.A.B.Y.*" y "*Cry Out*" a lo largo de 2014. El 4 de marzo de 2015, lanzaron *Black*, su primer álbum de larga duración desde el final de su hiato.

El álbum incluyó tres nuevos *singles*, además de los tres lanzados en 2014. El 15 de julio de 2015, publicaron otro sencillo, "*Teenage Dream*". El 11 de septiembre anunciaron que estarían en su primera gira completa de Europa a partir del 29 de noviembre.

Sunmyu

Nuestra otra recom[illegible] [illegible]. Su [illegible] es *Sunmyu* y están bajo la [illegible] la formación [illegible] covers de [illegible] Matsuda, [illegible] y **Yukiko Okada**.

AIYOKU NO EUSTIA

HÉROES MARGINALES

Por Paulina Olvera

La historia tiene lugar en la ciudad flotante de Novus Aether, bajo el contexto de un caos que ha destruido la Tierra. Este lugar se ha mantenido fuera de peligro en el cielo gracias a la Santa Iglesia de Maiden, cuyas oraciones continuas mantienen la isla entre las nubes. Hay, por supuesto, una especie de trampa. Si Saint Maiden, por alguna razón, descuida sus deberes y oraciones, la ciudad, o al menos una gran parte, caerá.

El momento más oscuro de la historia de Novus Aether es una enorme caída llamada el Gran Forte, que divide la ciudad en dos, ocurrió 10 años antes del inicio del juego, cuando las oraciones fueron interrumpidas. Nuestro protagonista, Caim Astraea, es separado de su casa y su familia, lo que le orilló a la pobreza y la desesperación. La tierra caída se convirtió en un distrito menor llamado "la prisión", habitado sólo por el más bajo de los bajos, matones, mendigos y similares. Se separa de los barrios altos, más lujosos, por un enorme precipicio.

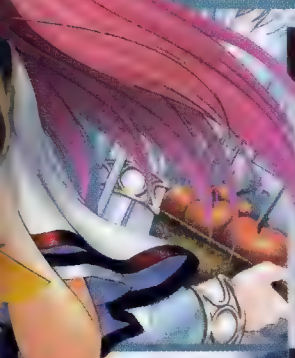
Caim, quien ha acabado como prostituto, decide meterse como sicario, pero no puede con las culpas. Con el tiempo comienza a realizar cualquier cosa que sea remunerable, hace trabajos como guardaespaldas privado, el trabajo sucio de la mafia (excepto matar), como "chulo" de las prostitutas y de mano derecha de Sieg, que ha sido su amigo durante mucho tiempo.

De repente, una misteriosa enfermedad se hace presente en la Prisión: a la gente comienza a brotarles alas de ángel. Desde las élites, mandan una organización llamada "Wing Hunters" que buscan a las personas infectadas y las toman bajo custodia, siempre con lujo de violencia. Esta situación margina más a la región.

De los aspectos más importantes y fuertes de esta *visual novel*. Es muy divertida la interacción entre todos los personajes, hay química y, sobre todo, la posibilidad de interacción entre varios personajes del elenco.

© August

Otro aspecto digno es su entorno único, rico en misterios y costumbres peculiares. Esto se torna más interesante por la infección de las alas, así como muchas otras incógnitas, revelaciones y desarrollos que tienen lugar durante el curso de la historia. En poco tiempo, se llega a saber lo que significa vivir en la prisión, cómo las personas obtienen el pan de cada día, experimentar de primera mano la tensión constante entre los que tienen y los que no tienen: esto, junto con un matiz de personajes, hace una historia muy interesante.



FICHA TÉCNICA

Género: Misterio, romance
Duración: [illegible]
Editor/Desarrollador: Augusta
Productor: [illegible]
Artistas: Bekkankou, Yuri Kitakawa
Año: [illegible]
Plataforma: PC, PSV

Seiyuus:

Keizou Ooishi: [illegible]
Kiyomi Shinomiya: [illegible]
Sakura Tachibana: (Yuna Shiraki)

RECOMENDACIONES

Si son fanáticos de este tipo de Visual Novels aquí les dejamos un par que bien les pueden interesar.

FAULT - SILENCE THE PEDANT

Una nueva entrega de la saga Fault. Este juego se desarrolla cinco años antes del título anterior, "*Milestone One*". Lo protagoniza Ritona, quien ha perdido a su abuelo, un guardia real, cuando cumplía con su deber. Como parte de una familia dedicada al cuidado de la monarquía, comienza a hacerse preguntas sobre ese deber, ¿Por qué cuidar a alguien que al que ni siquiera se le conoce?

Ritona tendrá que cuidar a la princesa Selphine. La relación entre ambas le dará la respuesta a todas sus preguntas.

© Alice in Dissonance

FICHA TÉCNICA

Título: Fault - Silence the Pedant
Género: [illegible]
Editor/Desarrollador: Alice in Dissonance
Artistas: [illegible]
Año: 2017
Plataforma: PC

KOSHOTENGAI NO HASHIHIME

Este título está lleno de misterio y acción, además de ser un BL. Tamamori, nuestro protagonista, deja su ciudad natal para ir a Tokio, con el firme objetivo de entrar a la Imperial University, pero reprueba el examen de ingreso.

Tamamori es tan indisciplinado que lo terminan corriendo de la casa donde vivía, por suerte, encuentra trabajo en una librería donde vive cómodamente, preparándose para el nuevo examen (es un roninsei). También tiene amigos de su ciudad natal, pero un día sus amigos mueren uno tras otro, durante tres lluviosos días, lo más extraño de todo es que se encuentra repitiendo esos tres días una y otra vez, la única forma de detener esto es averiguar qué es real y qué una alucinación.

© ADELTA

FICHA TÉCNICA

Título: Koshotengai no Hashihime
Género: [illegible]
Editor/Desarrollador: ADELTA
Productor: ADELTA
Artistas: Rinko Kirosawa
Año: [illegible]
Plataforma: PC

Seiyuus:

Haru Fujikiri: (Tamamori)
Marx: [illegible]
Makoto Touno: (Dr. Hikawa)
Hideyoshi Bitou: [illegible]
Tayu Ouka: (Hanazawa)

Por Nozomu R[illegible]

DEL TINTERO A LA PANTALLA

TODAVÍA HAY CREATIVIDAD

Dicen por ahí que no hay nada nuevo bajo el Sol, y que todas las historias ya han sido contadas. Afortunadamente, los creadores de nuestra época están aquí para demostrar que eso no es cierto, y que la animación occidental también puede innovar.

Gran parte del éxito de los programas más nuevos de la cadena ha sido fruto de comenzar a tomar en serio sus propias creaciones, y de considerar la inteligencia de sus televidentes. Así, ahora tenemos shows tan complejos y divertidos como *Hora de Aventura* o *Steven Universe*, que no negarás que te han dado en qué pensar en más de una ocasión.

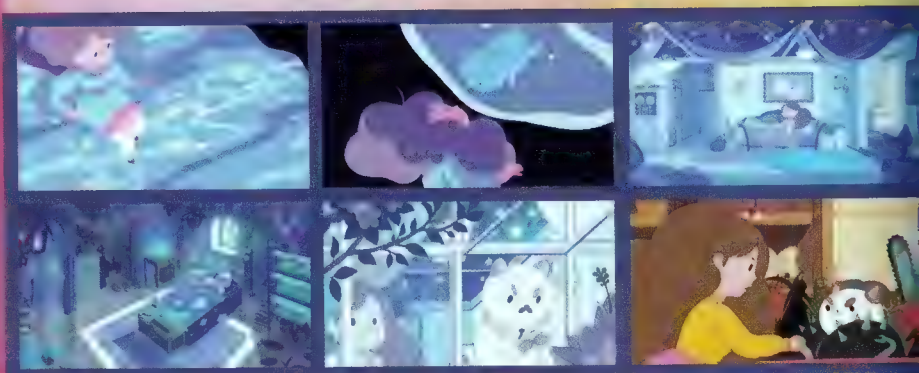
LA RED ES LA RESPUESTA

Siempre que surge un nuevo medio, no falta quien declare que se trata de un mini apocalipsis. No sabemos si te acuerdas, pero se decía que la TV volvería obsoleta a la radio y que el internet acabaría con los periódicos y los libros impresos. Obvio, ahora sabemos que las cosas no tienen por qué ser así. La televisión tradicional sigue igual de fuerte que siempre, pero, paralelamente, los contenidos *web* han ganado muchísimo terreno en el campo del entretenimiento. ¡Y cómo no!, si la libertad que la internet les da a los creadores es una herramienta genial para que nos regalen las más increíbles aventuras.

CANASTA DE CREATIVIDAD

Por todas estas razones, no es para nada difícil sumergirse en YouTube para encontrar un verdadero tesoro de animación moderna. Y aquí te presentamos unos cuantos ejemplos. Comencemos por un canal de YouTube llamado *Cartoon Hangover*, en el cual, grandes mentes de la animación se han juntado para dar vida a series web súper graciosas e innovadoras.

Por un lado, tenemos a *Bee & Puppycat*, la tierna historia de una chica desempleada y su inusual mascota; y, por otro, está *Bravest Heroes*, las raras aventuras de los héroes más extraños del universo.



Claro que no podíamos dejar de hablar del canal de YouTube de Cartoon Network, que se ha convertido en la casa de las ideas más interesantes del mundo de la animación. Ahí no sólo puedes hallar series o contenido adicional a los shows de TV, sino también cortos animados que son todas unas joyas.

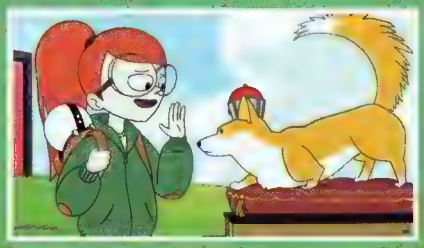
Aquí te va una muestra: *Back to Backspace* es una aventura bien surrealista, que nos enseña qué sucede con las malas ideas que borras de tu compu o de tu celular. *Infinity Train*, por otra parte, es una historia de misterio, en la que Tulip, una chica medio nerd, debe encontrar la manera de escapar de un tren lleno de acertijos.

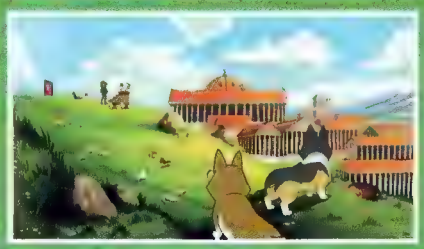
Obituary - A Grave Beginning es una comedia bastante ácida que nos cuenta la historia de June, una chica que fue criada por una banda de fantasmas, y ahora debe enfrentarse a la vida de la preparatoria como una adolescente normal. Del otro lado tenemos a *Welcome to my Life*, un falso documental de un *kaijuu* adolescente que debe adaptarse a un mundo donde él es el único diferente. Finalmente, tenemos a *Villanos*, una creación 100% mexicana. Esta serie de 10 episodios cortos (y de la que hablamos en números anteriores) se ha convertido en un fenómeno viral a nivel mundial, divirtiéndonos con las desventuras de un grupo de villanos que buscan dominar el mundo.

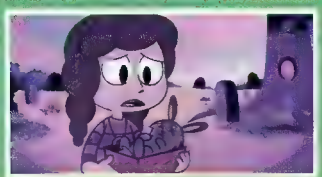
Actualmente uno no puede hablar de esta serie, sin dejar de mencionar que Demencia, uno de sus personajes, ha pasado a ser toda una *sex symbol* del mundo friki (toda una waifu nacional).

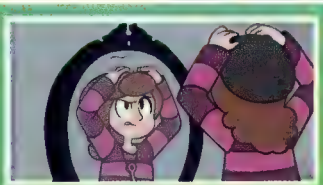
OPCIONES SOBRAN

Como ves, todas estas mini-series demuestran que la creatividad no se ha perdido y que, si hay algo que le sobra a nuestra generación, es talento, sólo hacía falta un buen lugar dónde desarrollarlo. Así que, si ya te aburriste de saltar de canal en canal, buscando algo bueno qué ver, puedes sumergirte en un mar de buenas ideas con todas las series que hoy te hemos presentado.









© Cartoon Network y Time Warner Co. © Crunchyroll Inc. y todos sus

LA VISIÓN DE LO TIERNO:

Los adultos y la moda kawaii en Japón

Por Suaake Ye-Seul

Algo que puede llamar mucho la atención a todo aquel que viene del extranjero a Japón, es el ver que muchas personas usan elementos *kawaii* sin importar la edad y el sexo. Llaveros, adornos para el celular, pequeños peluches y colgantes "tiernos" son de uso general. Y sí, a los nipones no les importa el llevar este tipo de productos y que sean observados por el resto de la gente.

Este fenómeno puede resultar de especial interés, si tomamos en cuenta que a los nipones les importa mucho la opinión de otras personas y cómo se proyectan en los demás. Sin embargo, esta costumbre de llevar adornos tiernos o lindos es tan generalizada, que no ocasiona ningún tipo de vergüenza en ningún sector de la población. Cosa que contrasta con otros países, donde el que un adulto, especialmente si es varón, lleve cargando algo tierno llamará la atención y puede ser causa de burla. ¿Por qué? Revisemos, pues, como la moda de lo *kawaii* ha invadido al mundo de los adultos en la población nipona.

UN POCO DE HISTORIA

El fenómeno de lo *kawaii* se puede rastrear a partir de la década de los años sesenta, en la que la aparición de muñecos de peluche de animales y de la popular muñeca "Rika-chan" atraían por su ternura.

El término, como tal, comenzó a ser de aceptación entre los adultos a partir de la década de los ochenta. Antes de esta época, las estrictas normas sociales niponas obligaban a su población a actuar de forma madura para poder concentrarse en la productividad económica de la nación. Al cumplirse este objetivo, el estrés del comportamiento excesivamente serio originó un declive de esta conducta, y así fue como la aceptación del mundo *kawaii* comenzó a extenderse.

Las mujeres aprendieron a manejar el término para referirse a cualquier cosa "linda" o "tierna", mientras que los hombres adultos también se empezaron a desinhibir con la utilización de la palabra al aparecer los *nameneko*, gatos vestidos como los miembros de las pandillas de motociclistas de adolescentes de los años ochenta. De esta forma, los varones también comenzaron a utilizar el término de la misma forma que las chicas.

En años posteriores, las revistas dirigidas tanto a chicos como chicas solían señalar que el varón debía asumir lo que las mujeres desearan, lo cual llevó a los muchachos a pensar que todo lo relacionado con lo *kawaii* era importante. La aparición de la famosa "Hello Kitty", pero más aún, su reinvención en los años ochenta, se tradujo en una comercialización de lo *kawaii*. A partir de estos años, las empresas (desde las de juguetes, hasta las de servicios, pasando por las de productos tecnológicos y hasta automóviles) se enfocaron en desarrollar mercancías que contuvieran algún diseño tierno o encantador.

Los inicios de los años noventa, por otra parte, presentaron una crisis de innovación de los productos antes mencionados, pero fueron los *otakus* quienes retomaron el fanatismo por este tipo de objetos *kawaii*, y de ahí su expansión hasta el mundo de los videojuegos y de la música hasta el día de hoy.

LA RAZÓN DE LO KAWAII: PERSONALIZACIÓN

Los niños, desde pequeños, utilizan uniformes escolares hasta el término de la preparatoria, y los trabajadores también suelen usar algún tipo de vestimenta uniforme, por lo que, en la vida cotidiana, fuera de esos ambientes, optan por el *shifuku*, que puede traducirse como "ropa de estilo propio", y es la forma de expresarse uno mismo en una sociedad donde el "salirse del molde" no es lo que se espera.

Este estilo propio suele sorprender a los conocidos debido a que, muchas veces, el cambio es bastante radical. Pongámonos en un contexto ejemplificado: los japoneses, cualquiera que sea su edad, suelen vestir como les gusta o teñirse el cabello de colores llamativos. Si bien esto puede ser, en cierto grado, exclusivo de grandes ciudades como Tokio, y es cierto que si esto se hace en lugares alejados de las grandes urbes puede llamar la atención, también es cierto que es cada vez más general y totalmente aceptado por la sociedad nipona.

De aquí se deriva el punto clave: la personalización. Gran parte de las personas no busca hacerse de un estilo exagerado en lo que respecta a la moda, pero la mayoría de los japoneses sí desea hacer especiales sus propias cosas. Así, un celular de la misma marca que puede ser usado por gran parte de la población, puede volverse especial si su dueño lo decora y le da un toque muy personal. Aún más, el aprecio que los nipones sienten por sus propias cosas es enorme, así que lo manifiestan con artículos *kawaii*. Y es por esto que el uso de las cosas "tiernas" o "lindas" es muy generalizado.

Actualmente, la presencia de lo *kawaii* está extendida en una gran variedad de ámbitos, y su manifestación no sólo se limita a las cosas, sino que llega hasta esferas gubernamentales, pues muchas ciudades y prefecturas diseñan "mascotas" adorables que los representen con el propósito de atraer al turismo. Las compañías, a su vez, también desarrollan productos *kawaii* pensados exclusivamente para los adultos.

El porqué la costumbre de llevar objetos lindos y que abunden en todo tipo de bienes y servicios, y no ser causa de mofa en este país puede resumirse, en una palabra: respeto. Y es los nipones no tienden a burlarse por ningún motivo de los demás. Uno de los mejores puntos que refleja una sociedad que busca estar en armonía con el resto de las personas.

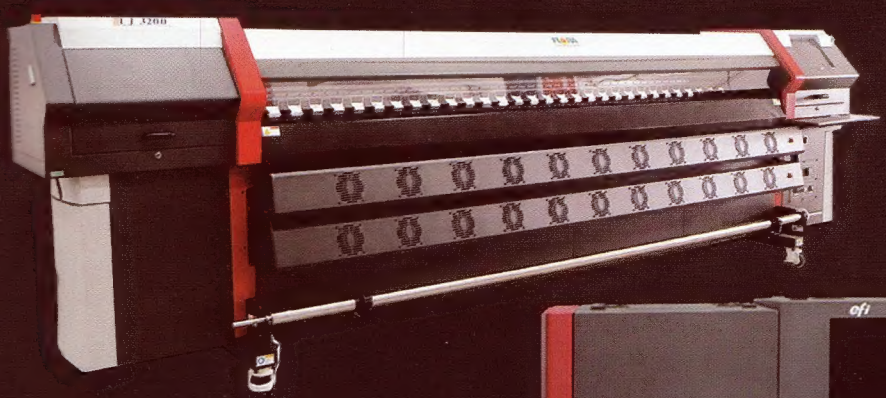
CONEXION
MANGA

EDITOPOSTER

Una empresa con nuevas ideas

IMPRIME TUS IDEAS A LO **GRANDE**

TE OFRECEMOS SERVICIO DE IMPRESIÓN EN GRAN FORMATO EN ALTA RESOLUCIÓN



BASE SOLVENTE
A 1200 DPI'S

- Lona
- Vinil autoadherible
- Lona Mesh
- Tela Canvas

Tel. 1323 0100

Salvador Díaz Mirón 156, Santa María La Ribera, Cuauhtémoc, CDMX

13, 14, 15 octubre 2017
tnt34
expo
Manga
cómic
info: facebook MURO TNT Expo Manga Cómic. https://tnt-web.net/ tel:26162300
centro de convenciones
eje central, esquina eje dos norte, a una cuadra del metro